


THE SCREAMER

HYPER ROLE-PLAY



The year of 1997 A.D.,
the Biological Intelligence
in Artificial System,
what we call "BIAS",
got powered down by
World War III. The Darkness
spread all over the world,
and death means everything.
There is no hope left for
human being, but.., except
The SCREAMER!

PC-8801/mkII/SR
(2Drives Required)

5-inch Disk ×3

retail price 7,200yen

Visual Design : Shōhei Harumoto

THE SCREAMER



The year of 1997 A.D., the Biological Intelligence in Artificial System, what we call "BIAS" controlled all over the world, Human being became a unit of "BIAS" as a social part of all being. At the same time, the agricultural disaster had hit out the food supply region. World War III happened during the agricultural disaster, and it seemed all being was disappeared except...

Darkness spread all over the world, and death means everything. There is no hope left for human being, but.....the SCREAMER!

本ソフトウェアおよび取扱い説明書の著作権は、当ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社に帰属し、当社の許可なく複製、または貸貸することはできません。

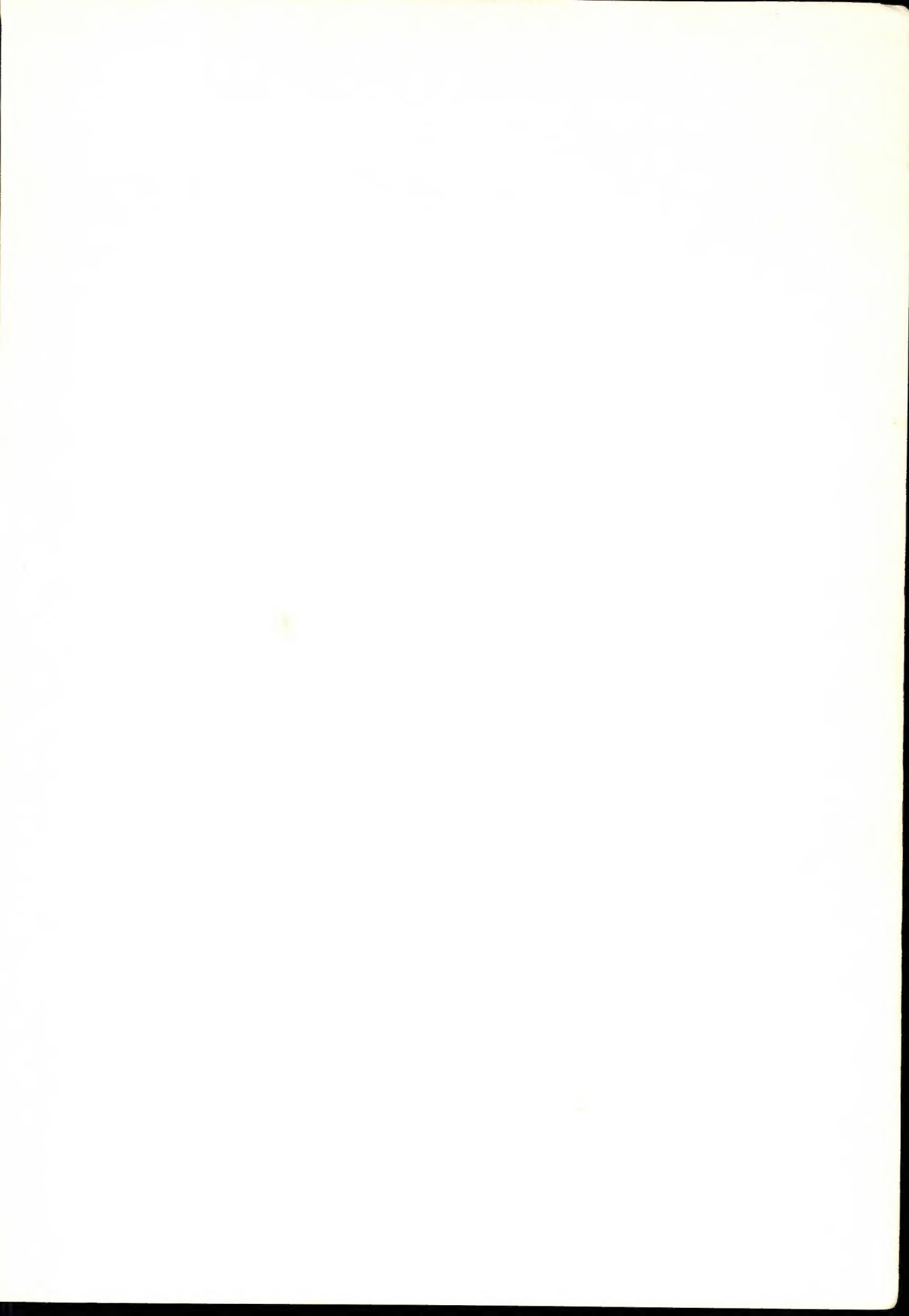
© COPYRIGHT STRATFORD COMPUTER-CENTER CORPORATION 1985

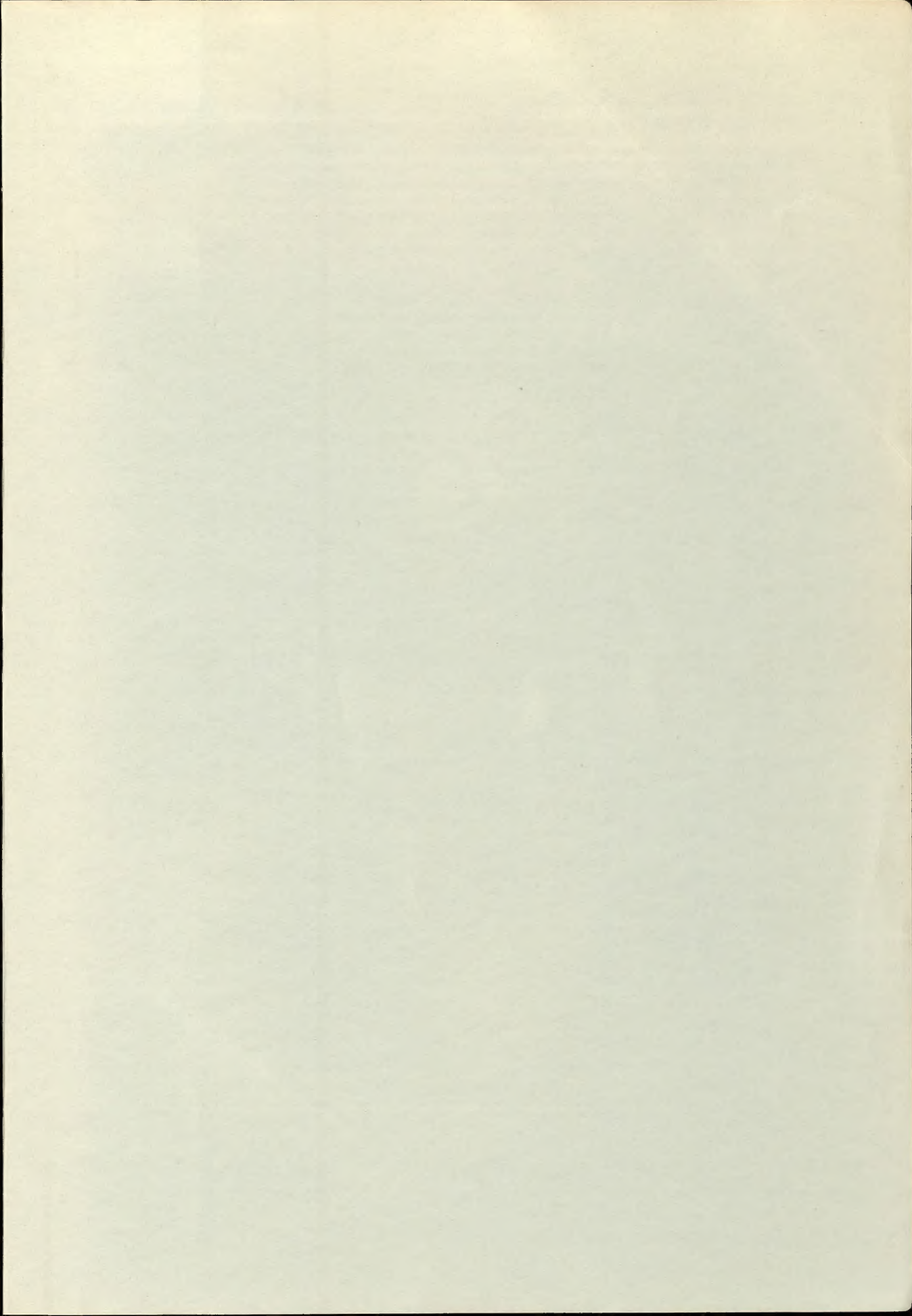
 **MagicalZoo**

THE SCREAMER

HYPER ROLE-PLAY







THE SCREAMER

「ザ・スクリーマー」 東本 昌平・作 3

Vol. 1

ビーストシティ	60
酒場	62
武器店	64
首店	66
医者	68

Vol. 2

ロールプレイングゲームとは	72
成長するキャラクタ	72
砂漠の街（ビーストシティへ入る）	73
キャラクタの設定（ゲームの始め方）	74
街の中（ビーストシティの中の移動方法）	78
コマンド（コマンドの種類と使い方）	80
ステータス（ステータスの意味）	82
BIAS（BIASの中の移動）	86
戦闘（戦闘でのキーの操作）	88
武器カタログ	92

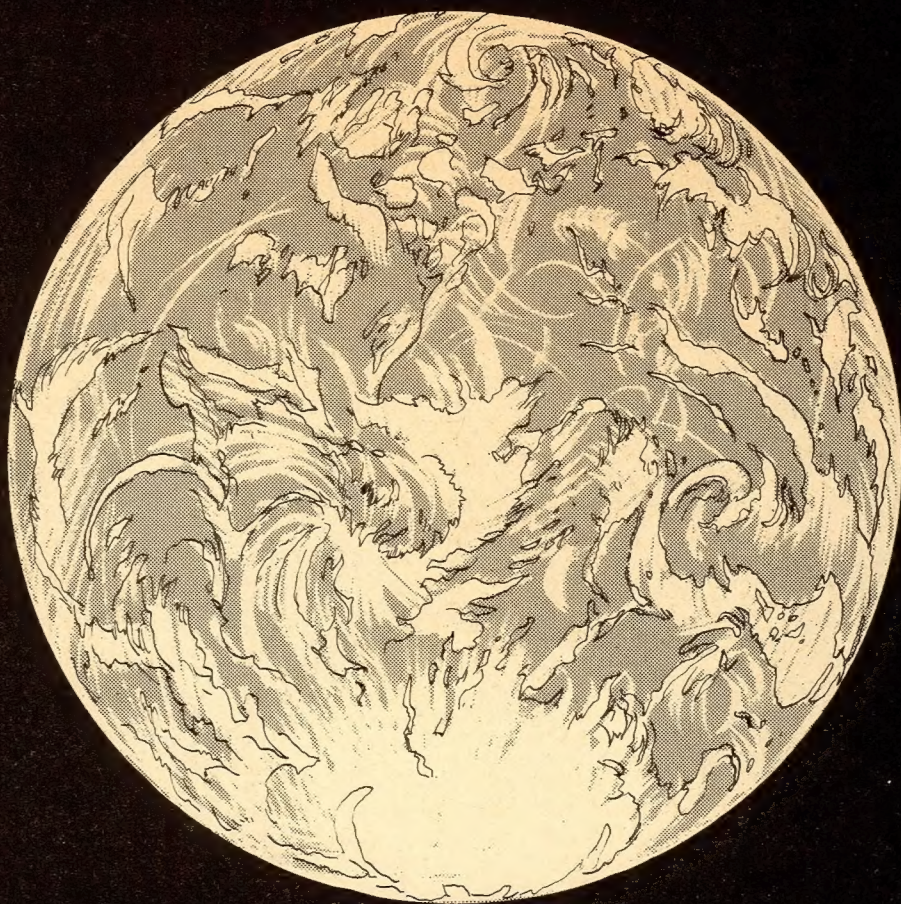
後書	99
----	-------	----

THE SCREAMER

ザ・スクリーマー



東本昌平

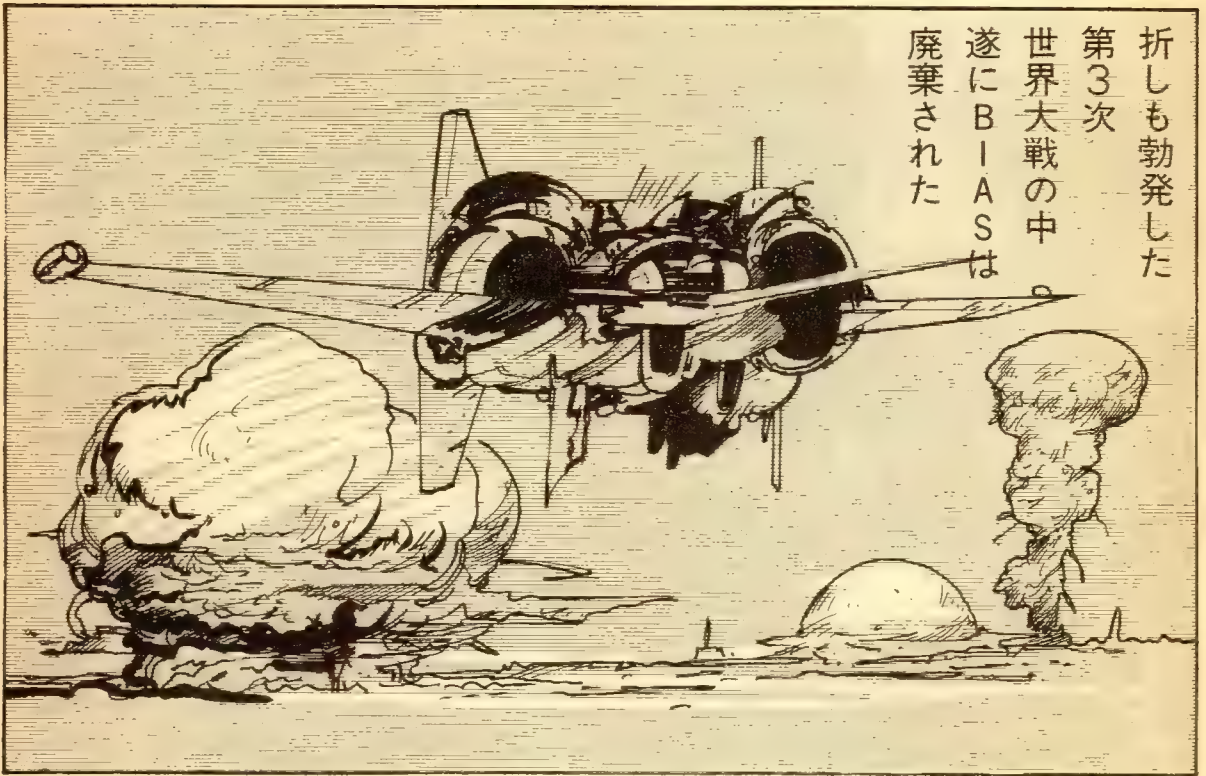


1990年—
地球規模の
異常気象による
食糧危機が
人類を襲った。

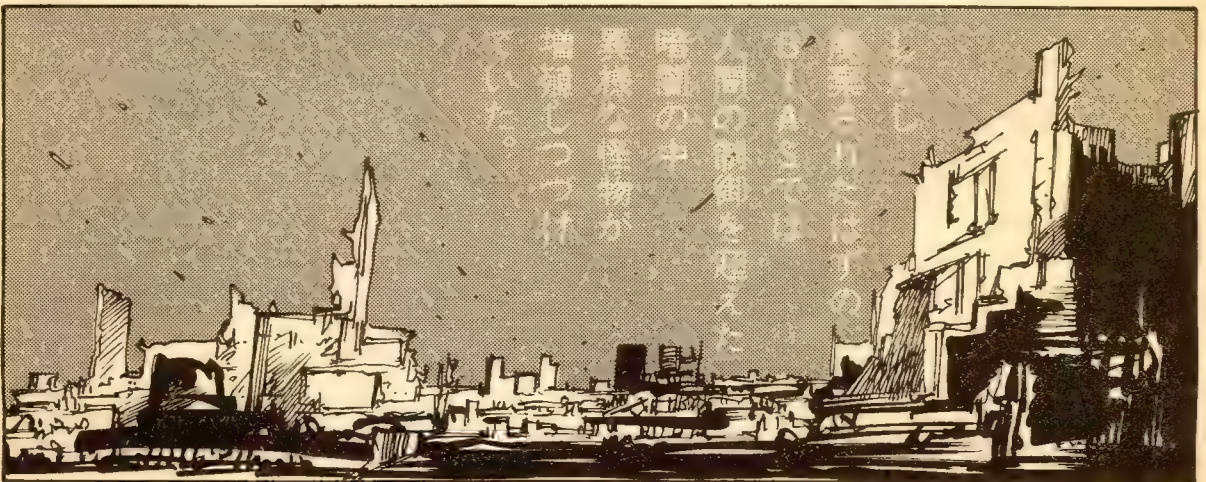
日本は
人工的な食糧生産を
目的とした遺伝子
工学研究所BIASに
国家生命を託した。

しかし、どのような
テクノロジーによっても
食糧危機を乗り越
えることはできず

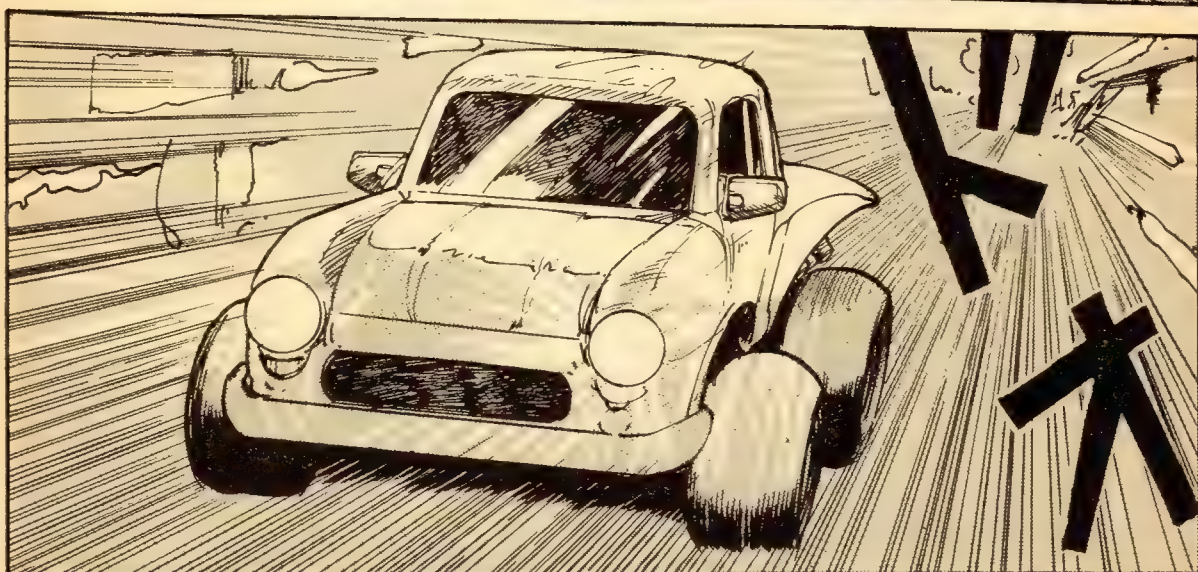
折しも勃発した
第3次
世界大戦の中
遂にBIASは
廃棄された

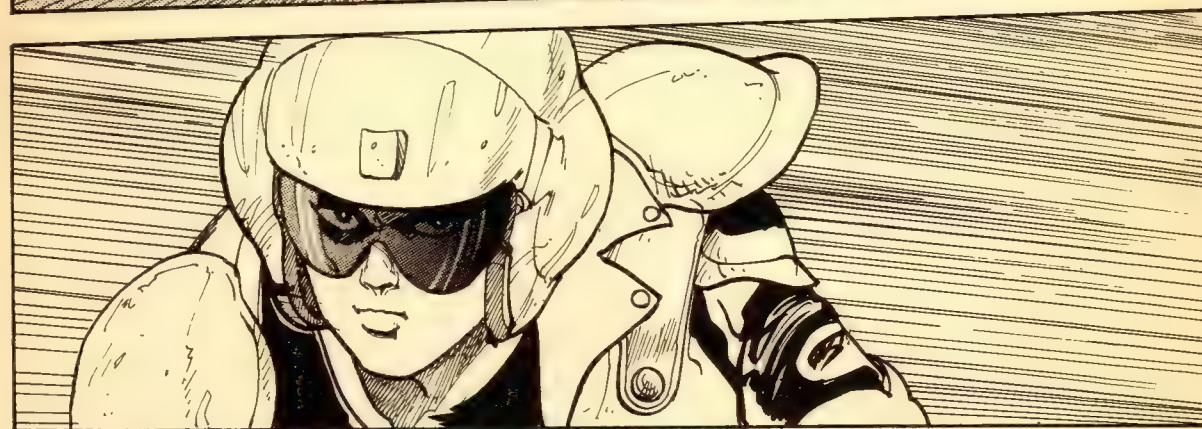
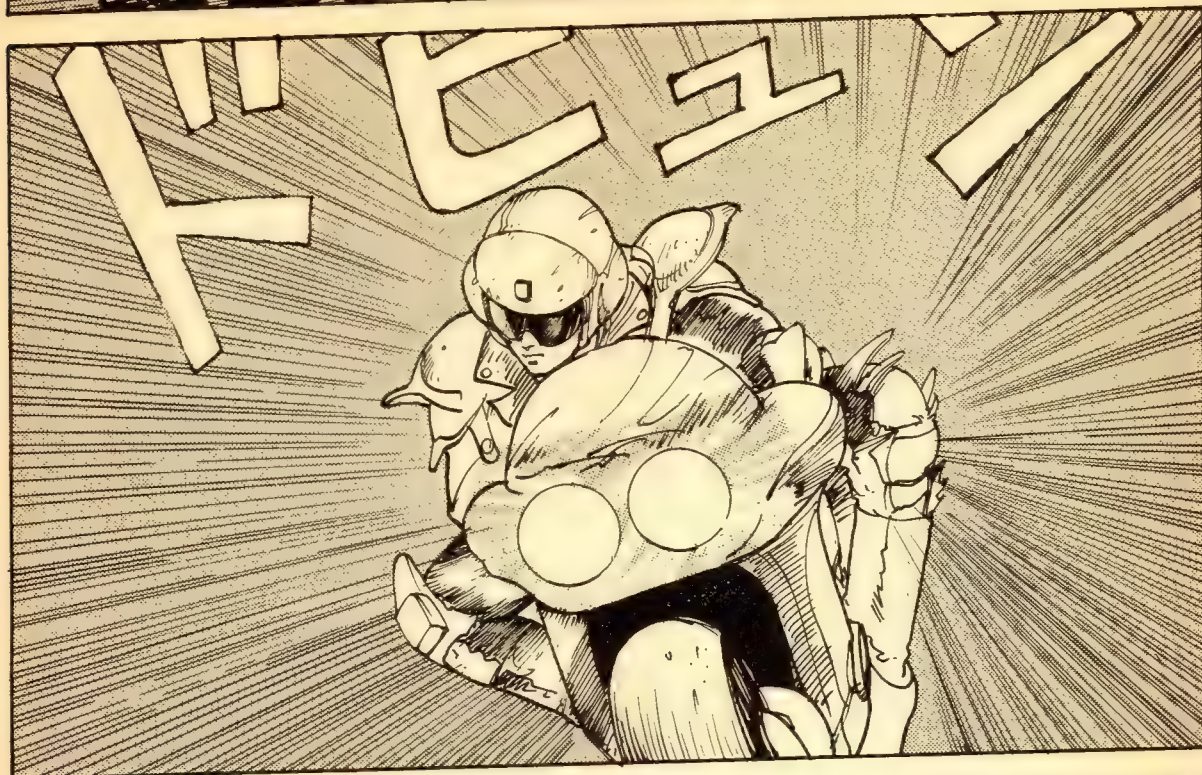
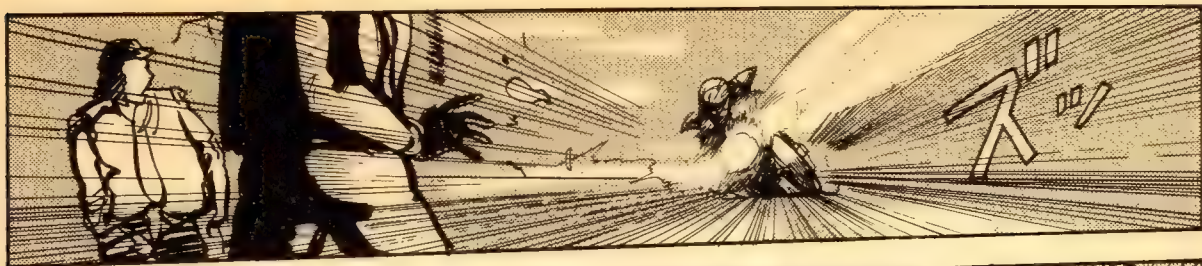


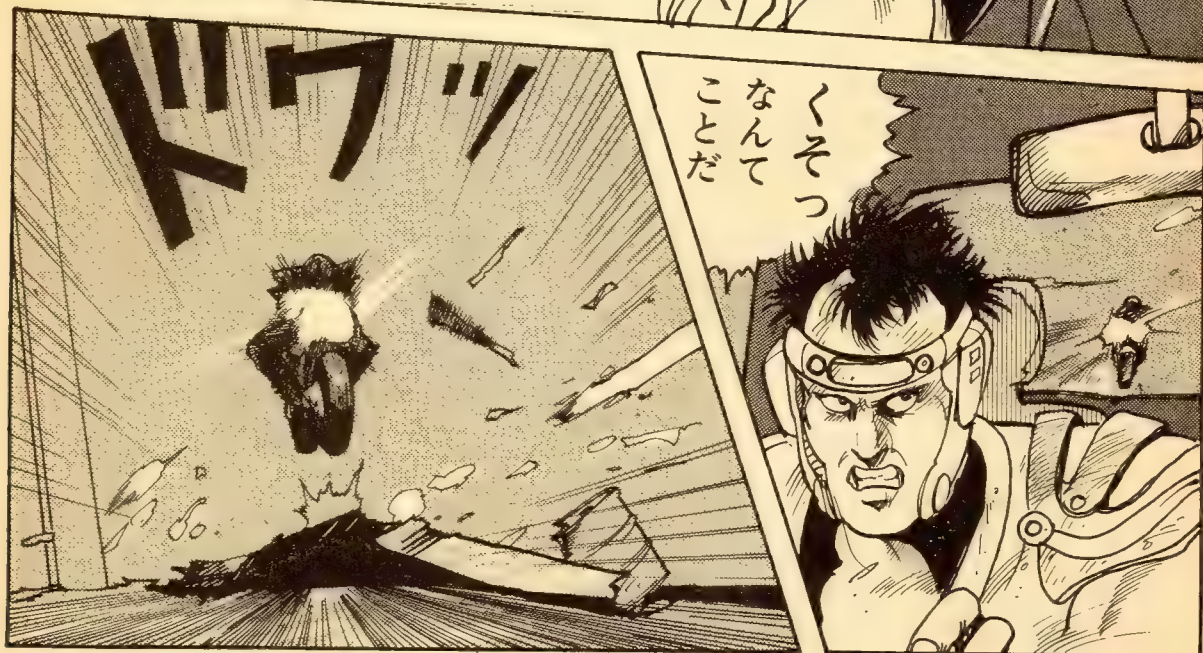
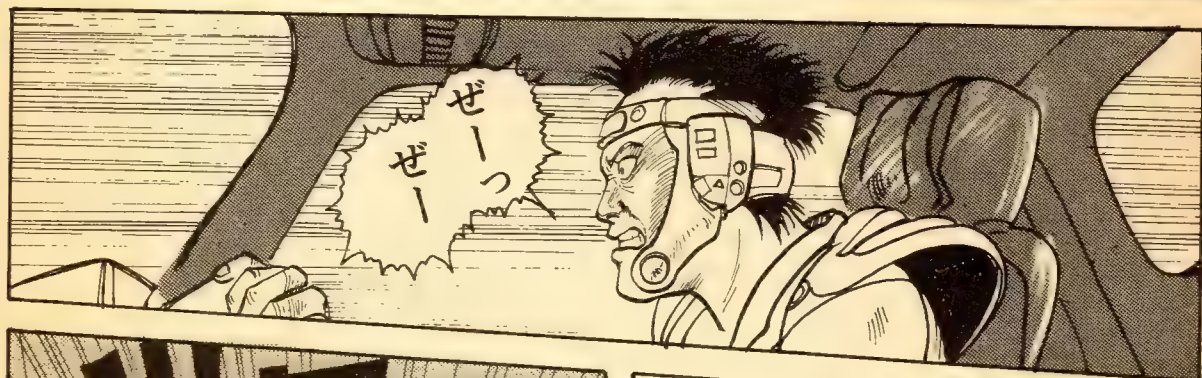
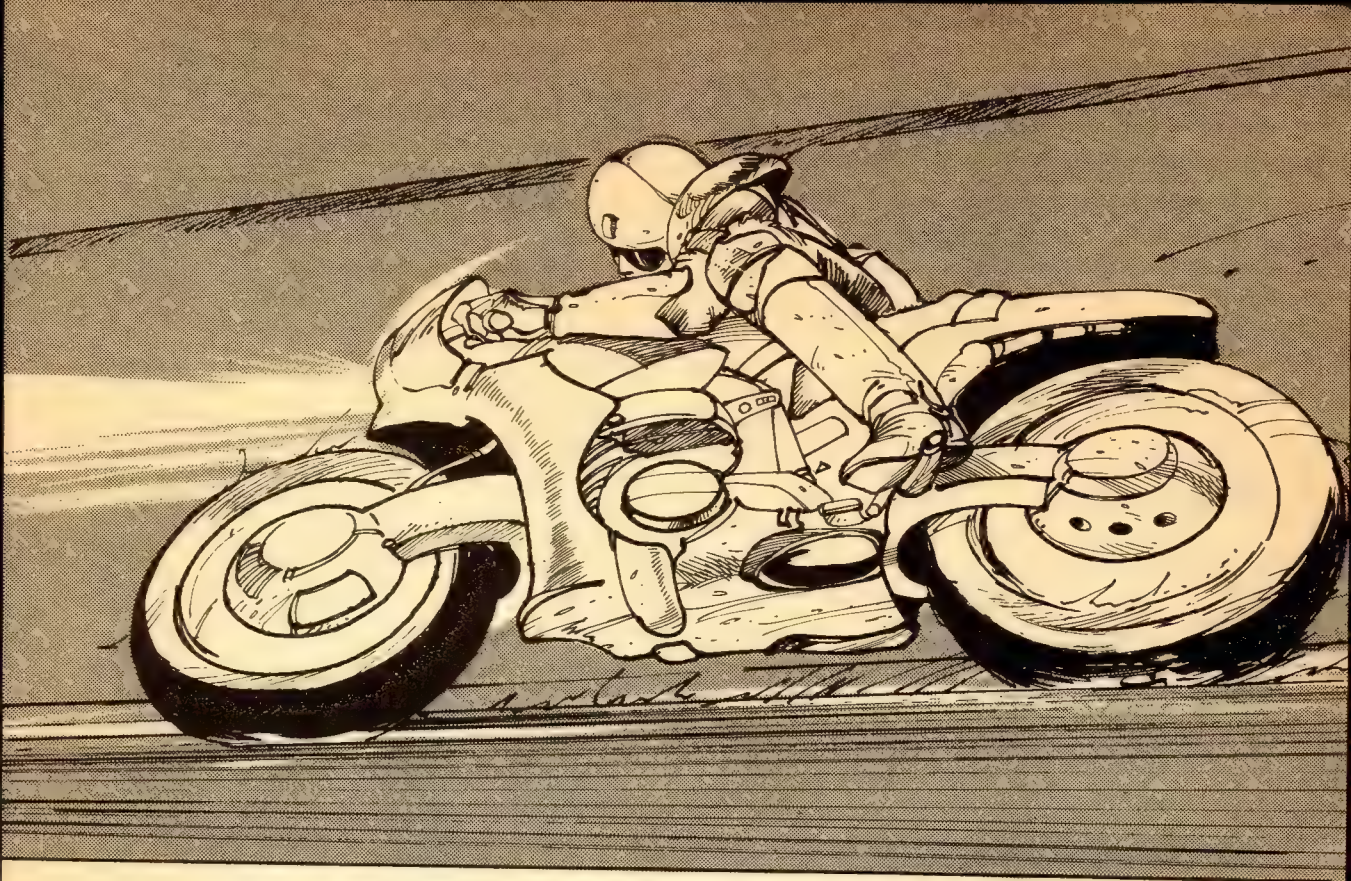
もしも
廃棄されたはずの
BIASでは
人間の制御を超えた
暗黒の中
異様な怪物が
増殖しつつ
あった。

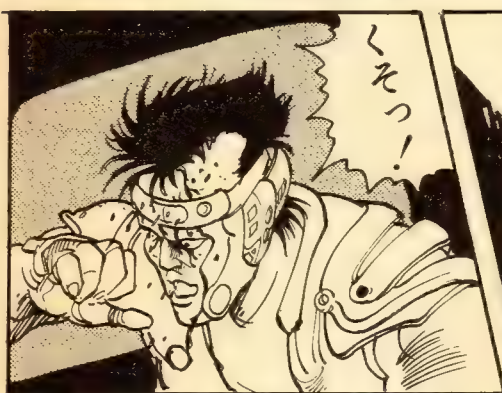
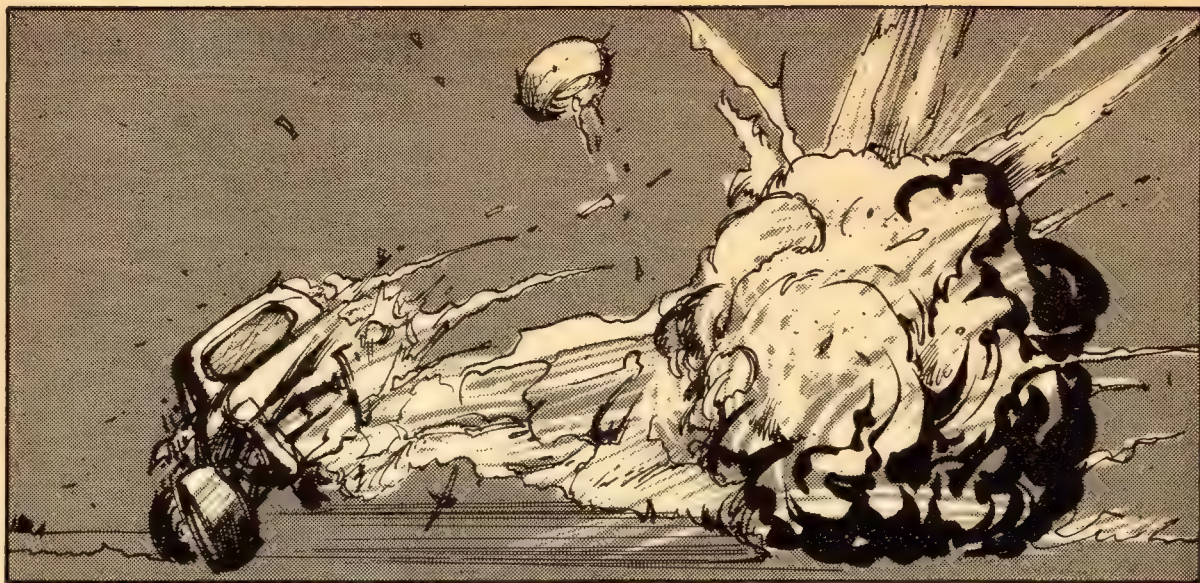


1997年
第3次大戦は
終わりを告げ新たな
秩序に向けての建設が始まった

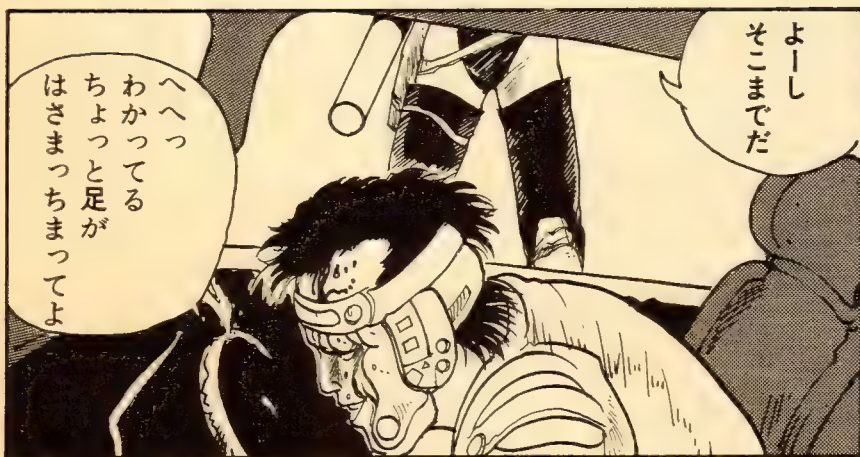
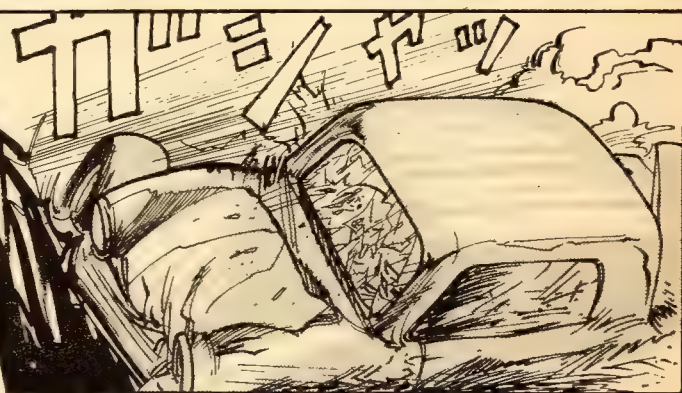








くそっ!

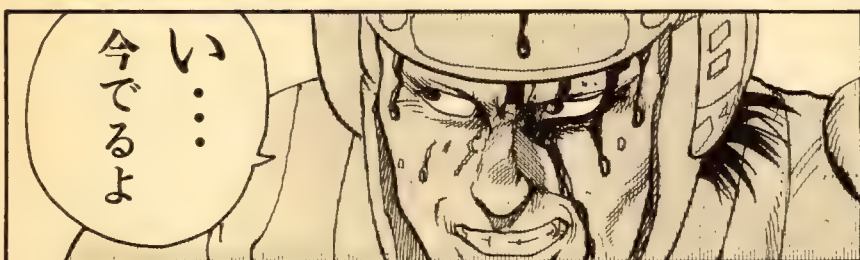


へへっ
わかってる
ちよつと足が
はさまっちまっつてよ

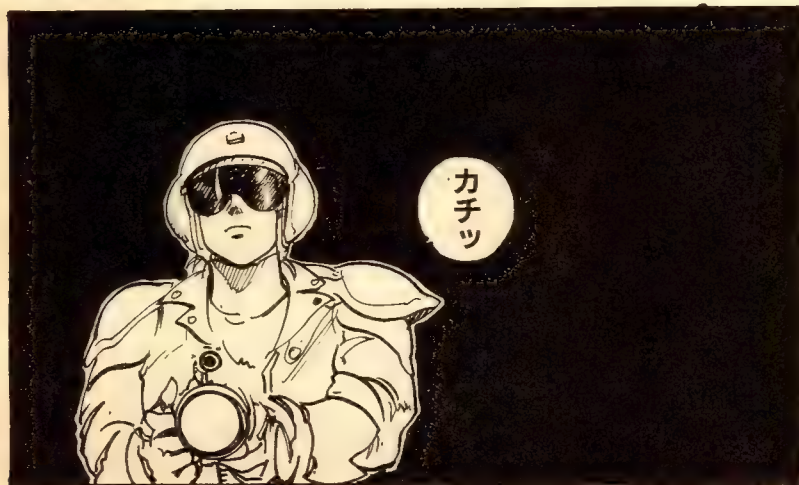
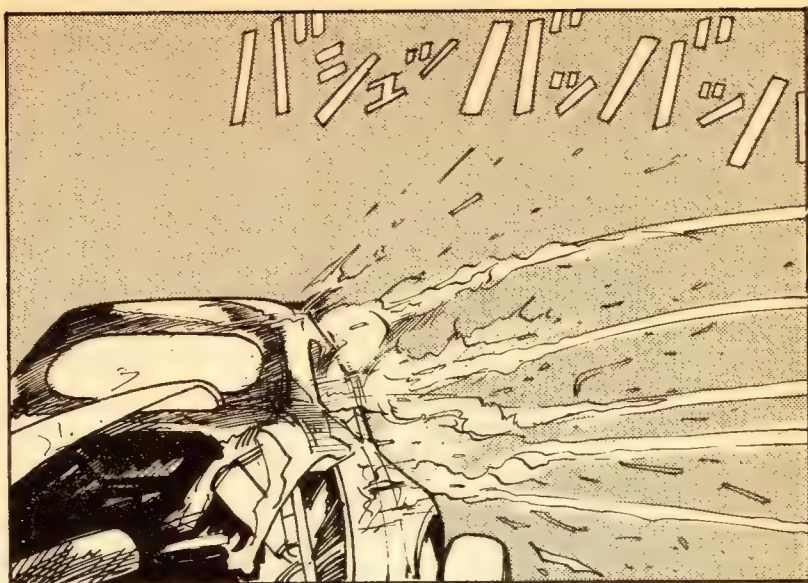
よし
そこまでだ

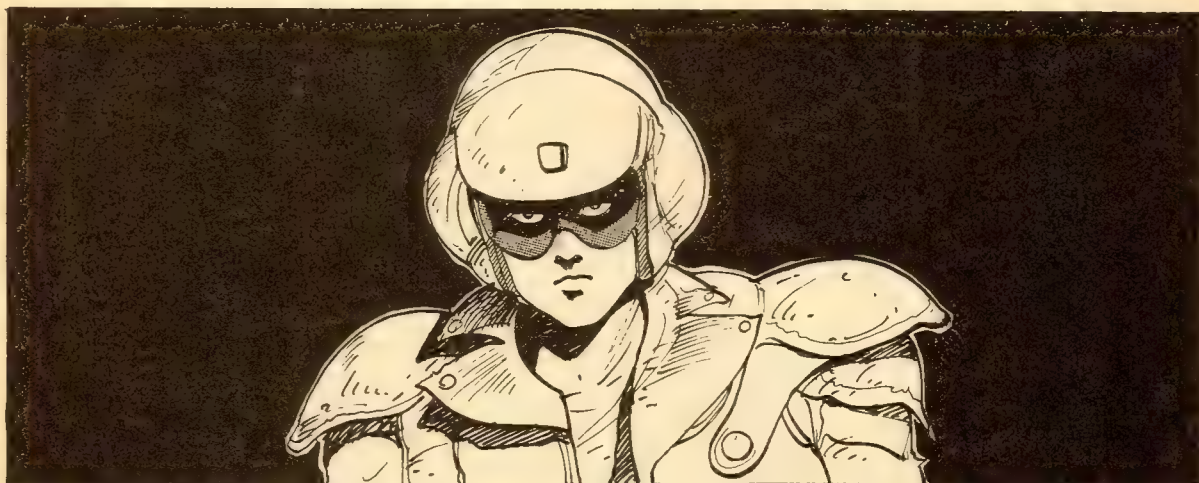
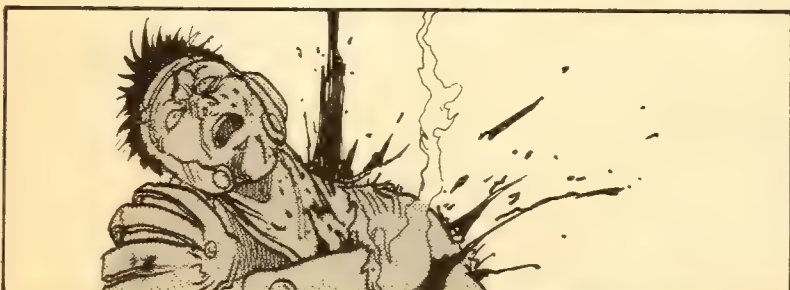
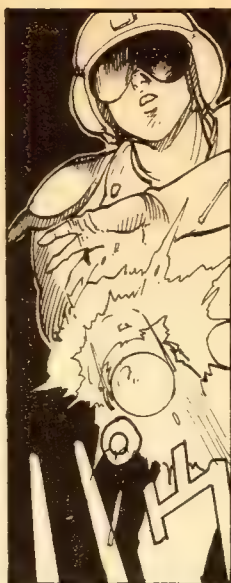


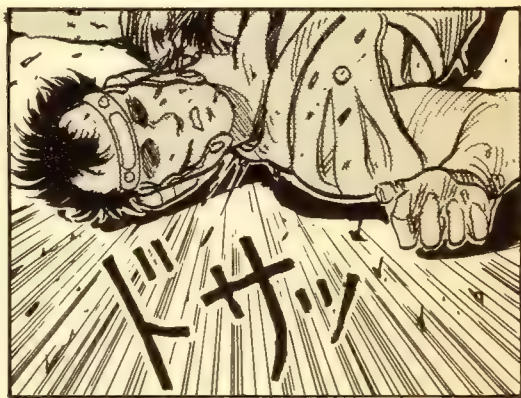
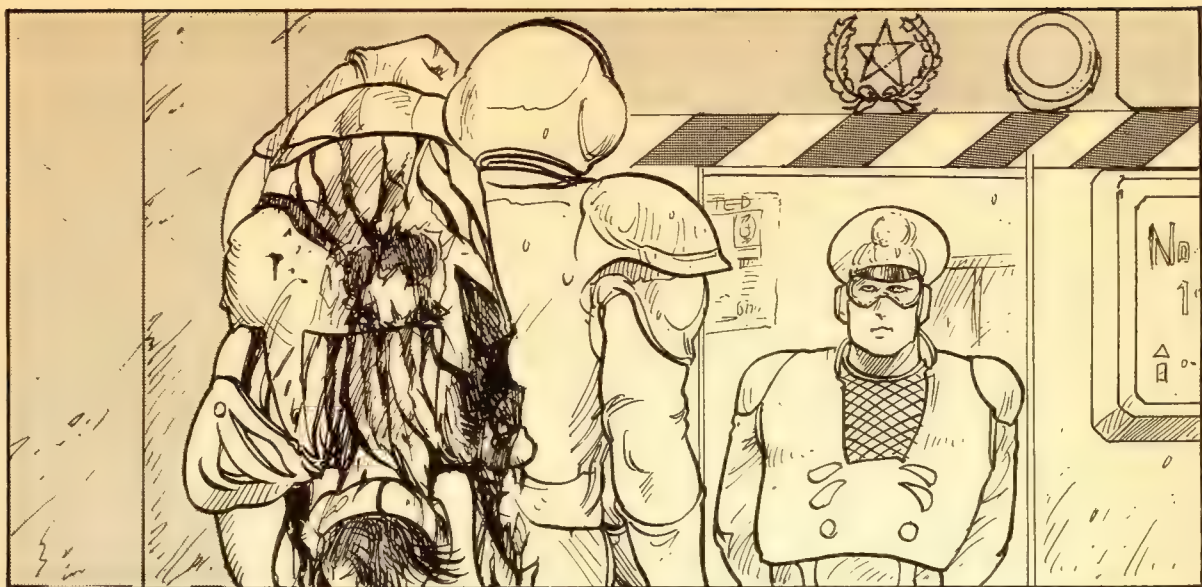
カシャ!

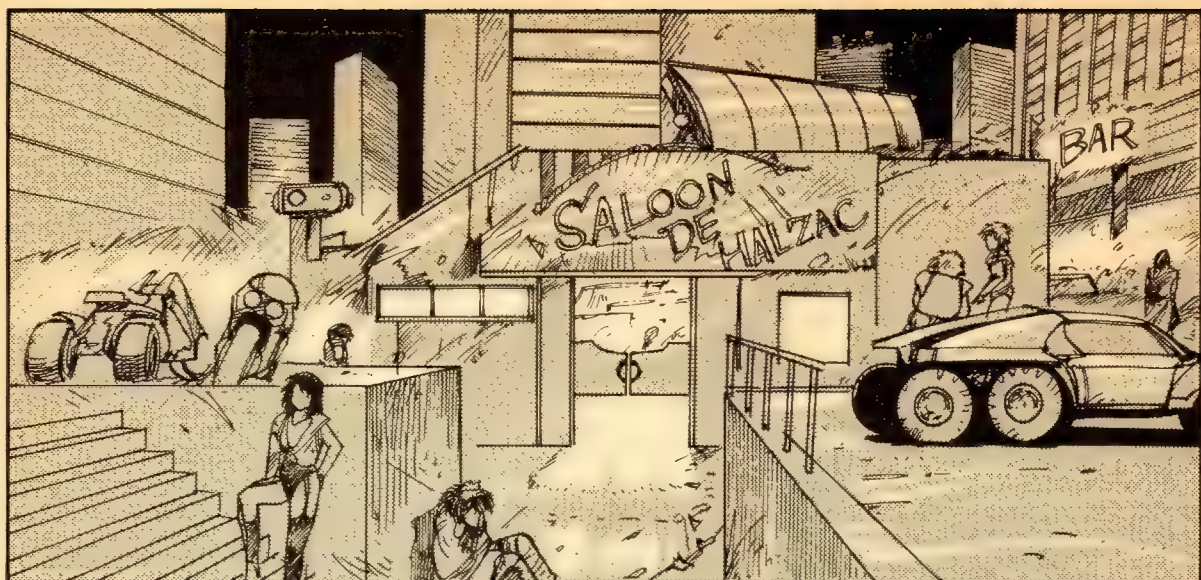


い...
今でるよ











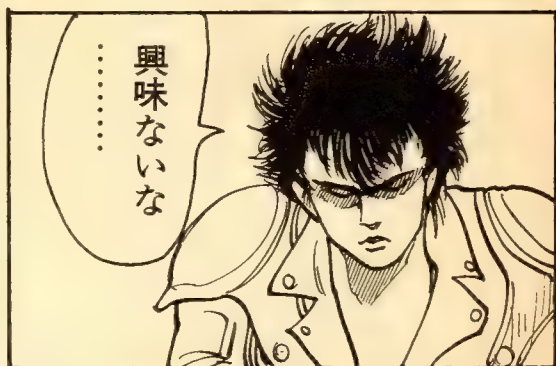


あたしの町は
グイン・バル
知ってるでしょ

ガデムのために
全滅した町よ
あたしは
その生きのこり



お願い
力をかけて！



興味ないな
……



グイン・バル
だって!!
誰が好きで
砂漠のまん中の
町へ行くもんか



おくびよう者は
黙ってな！

ガデムは
おたずねものの
ガイア・ブラザースが
とりしきってんだ

長男のデラーで
一〇〇〇〇クレジット
次男のガスターで
八〇〇〇クレジット
三男のライマーで
六〇〇〇クレジット

おれには
関係ない
ことだ

えっ!?

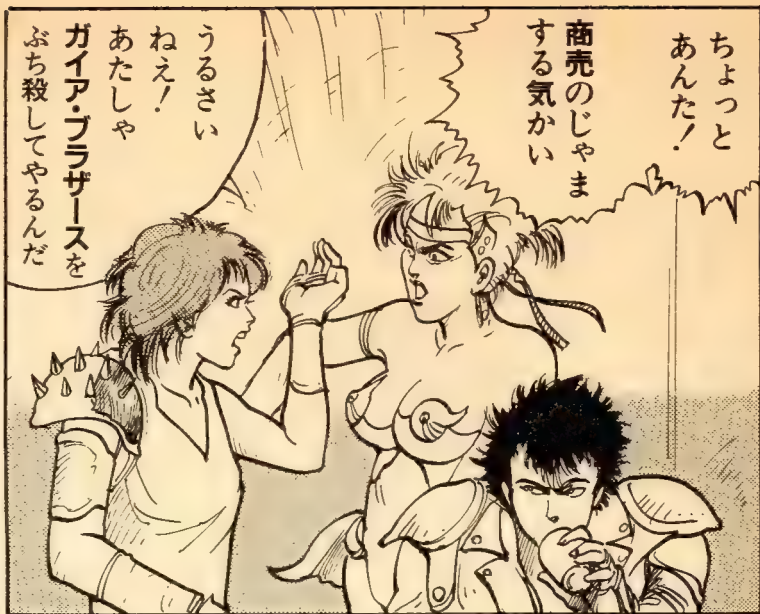
なーに
気どってんだよ
あんたもどうせ
ビーストハンター
だろうが!

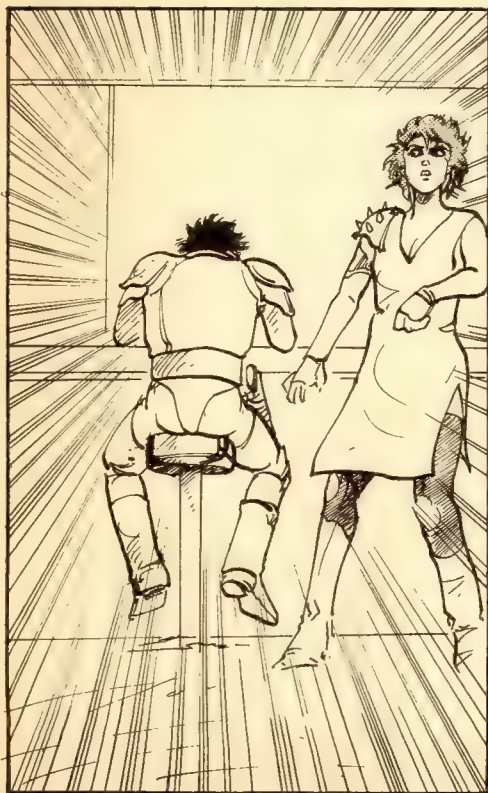
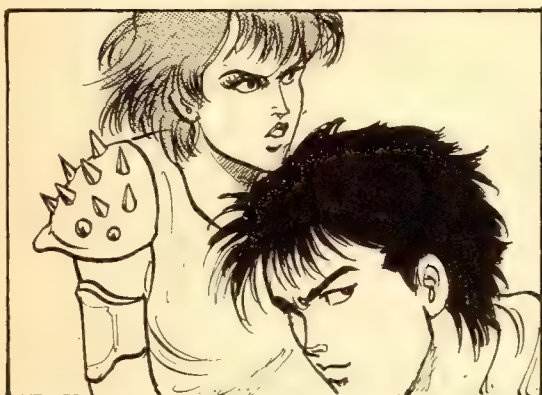
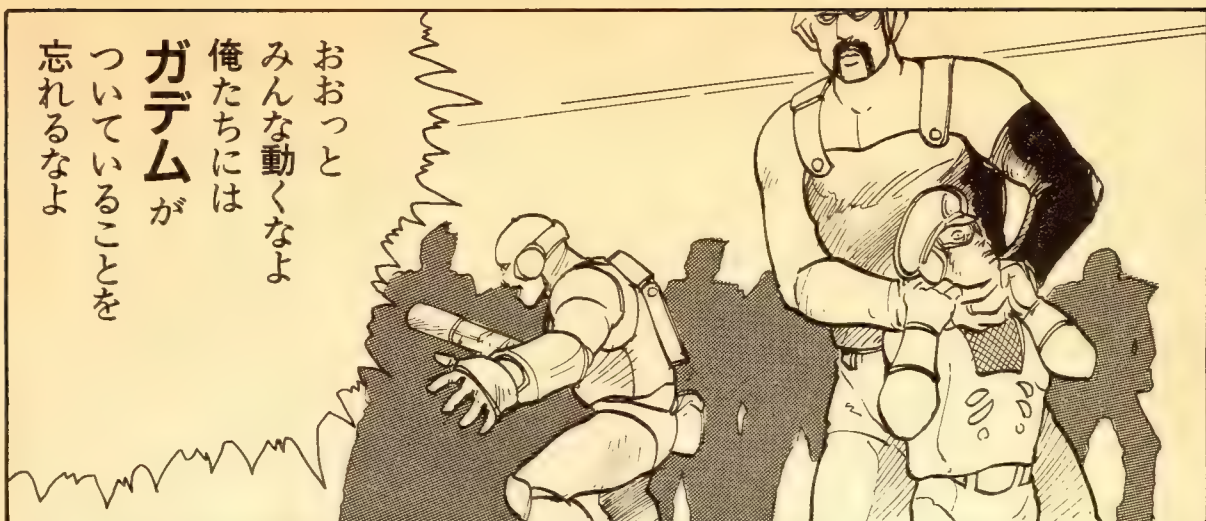
ガイア・ブラザースを
しとめておくれよ

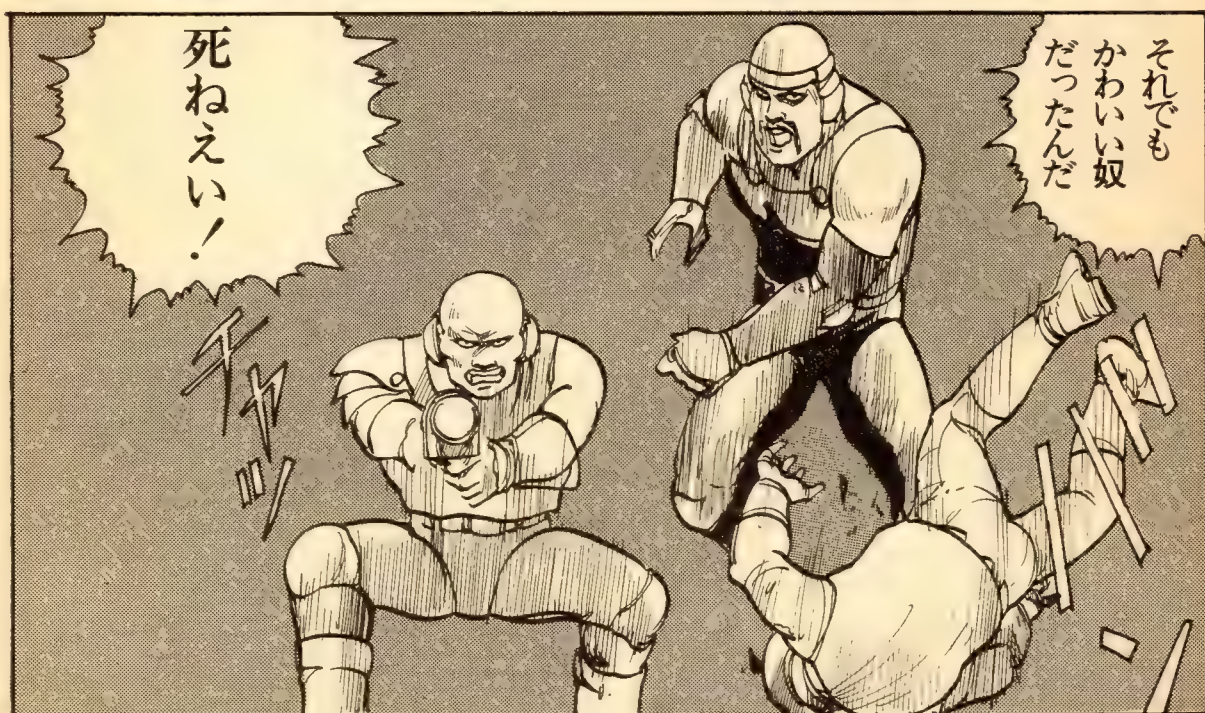
あたしの両親
妹は奴らに
殺されちまったんだ!

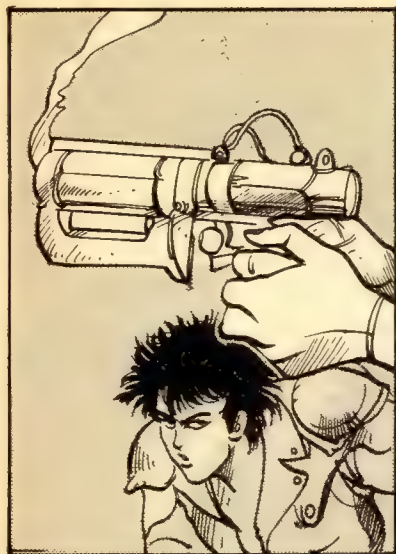
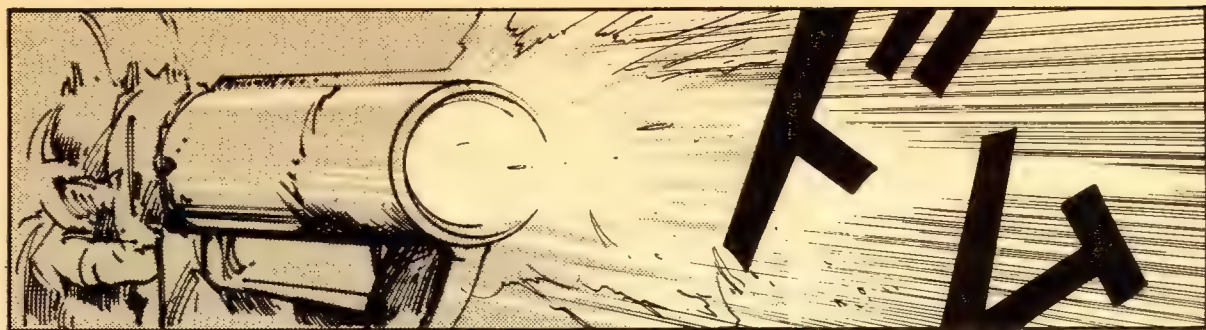
そして
グインバルを
アジトにして
るんだ。

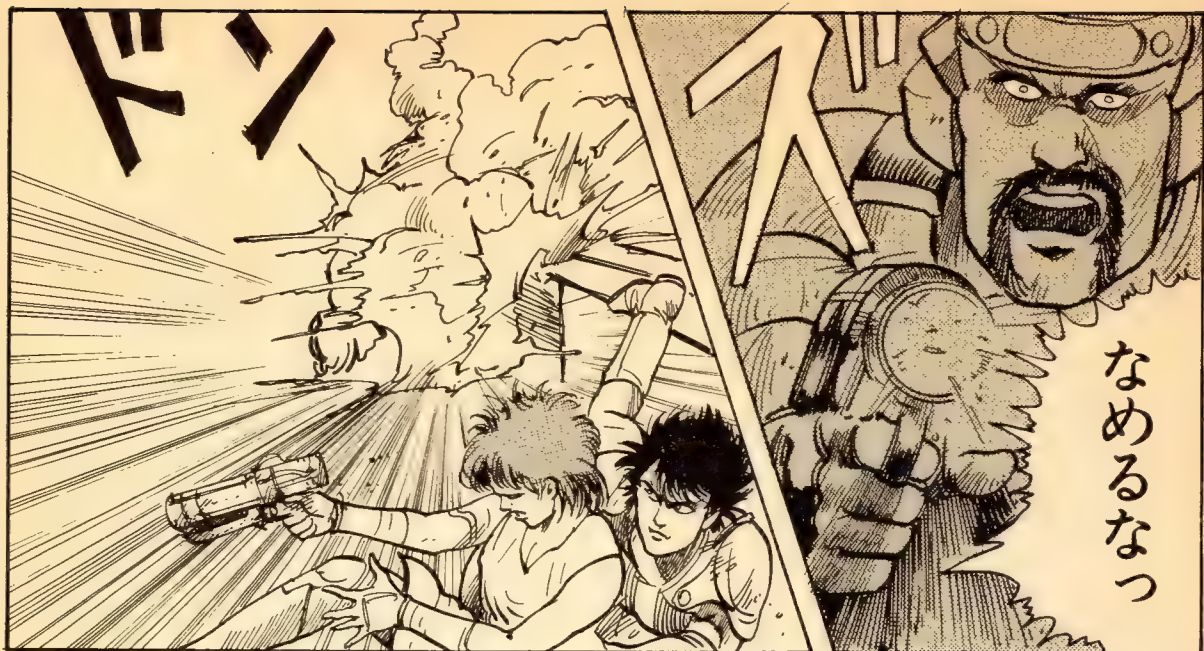
あんたをやとう
クレジットのかわりに
この体をあげる
からさ

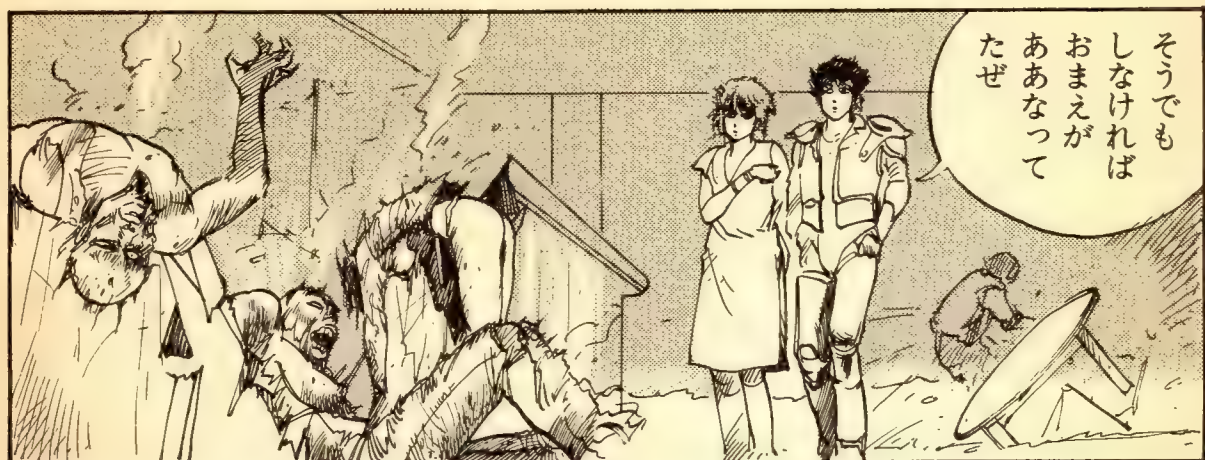
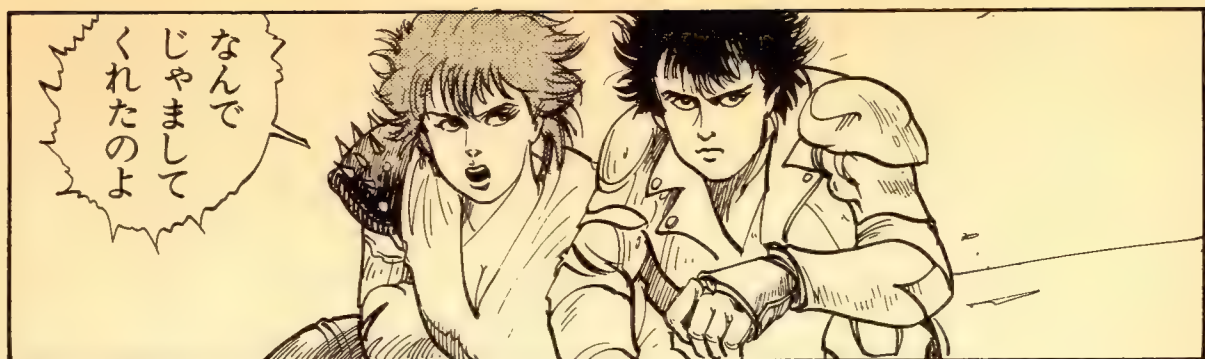








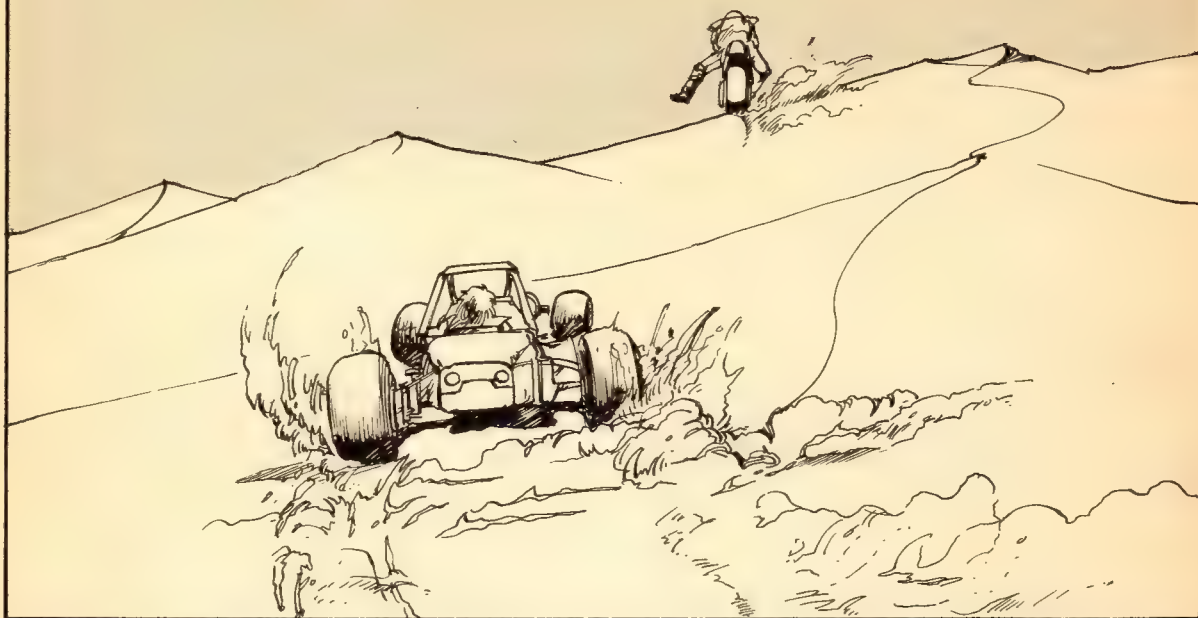






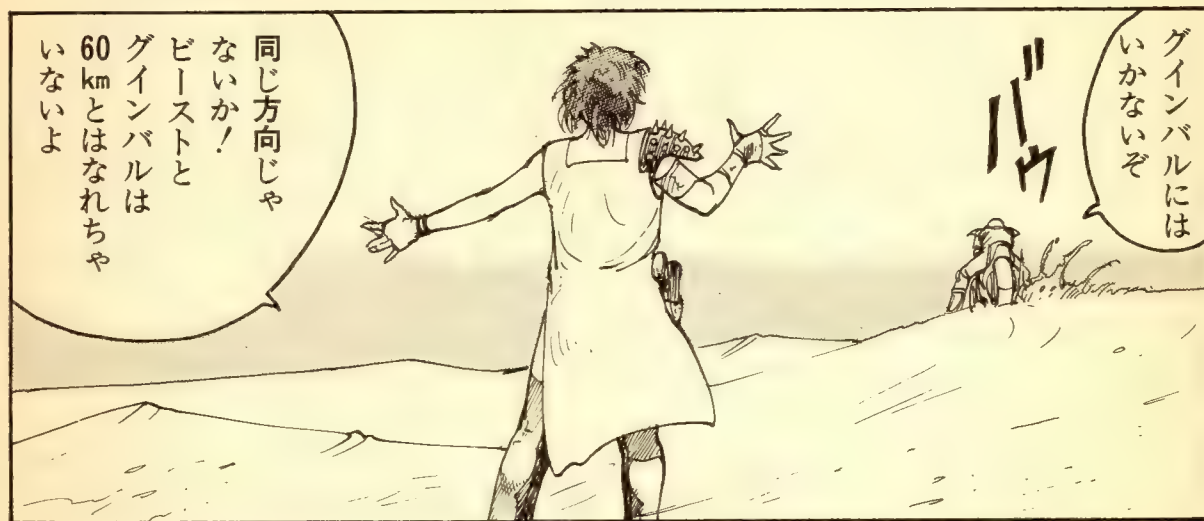


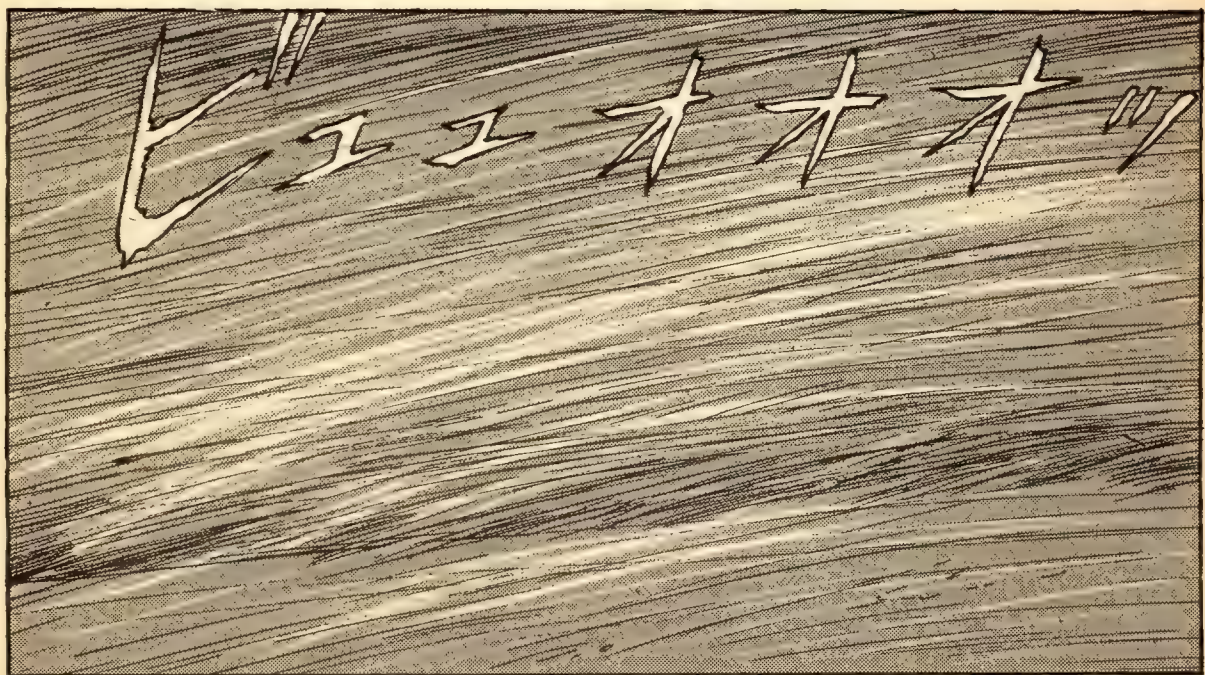
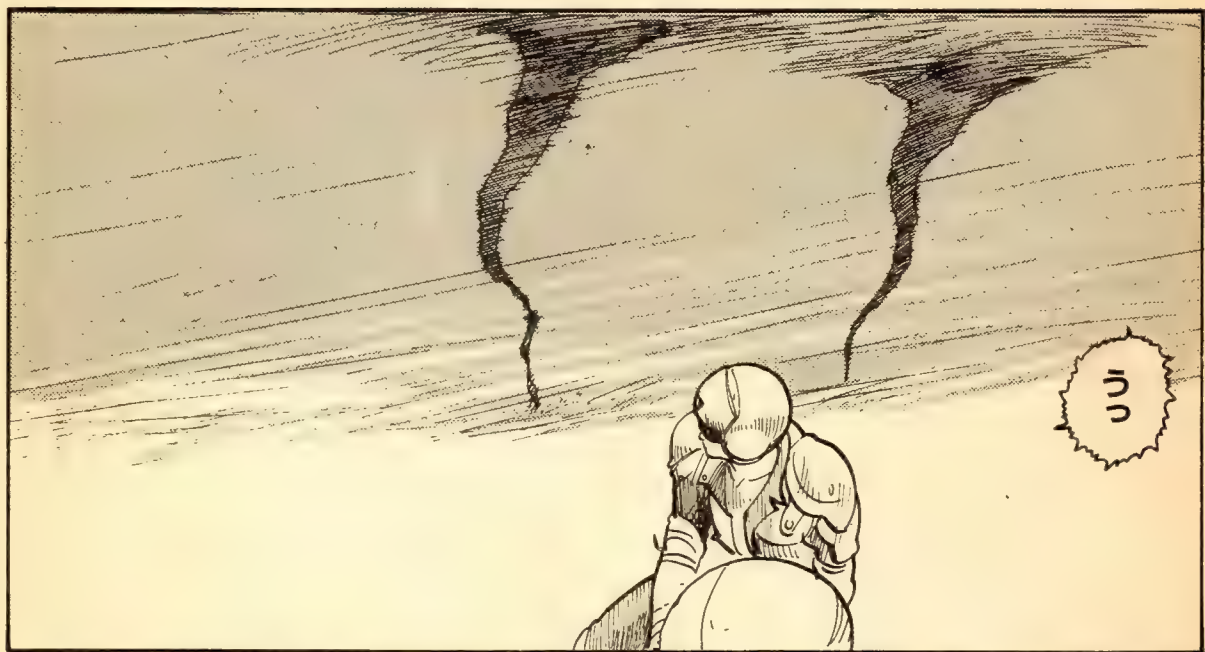
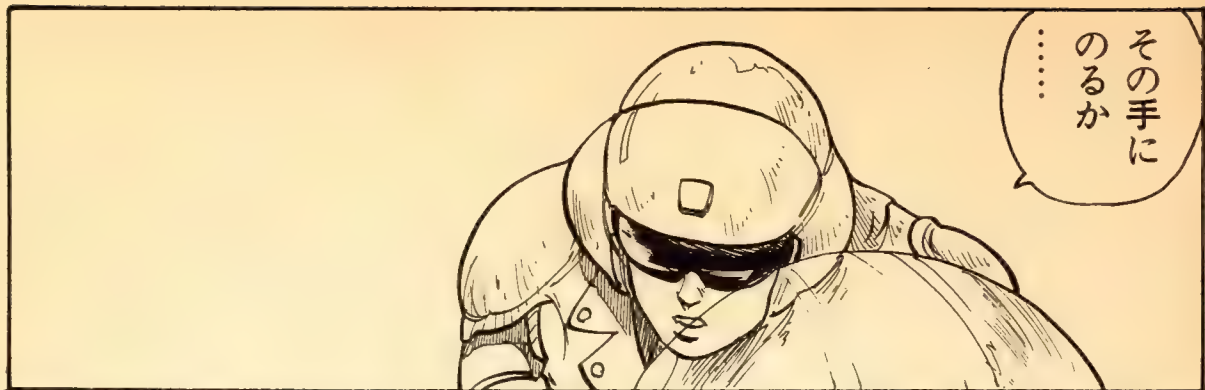
ドオオオッ

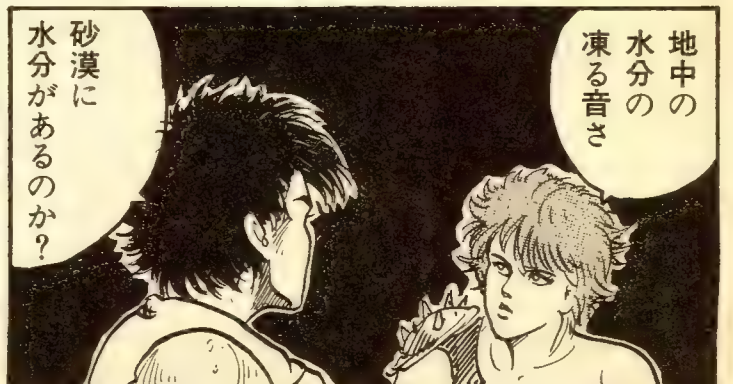
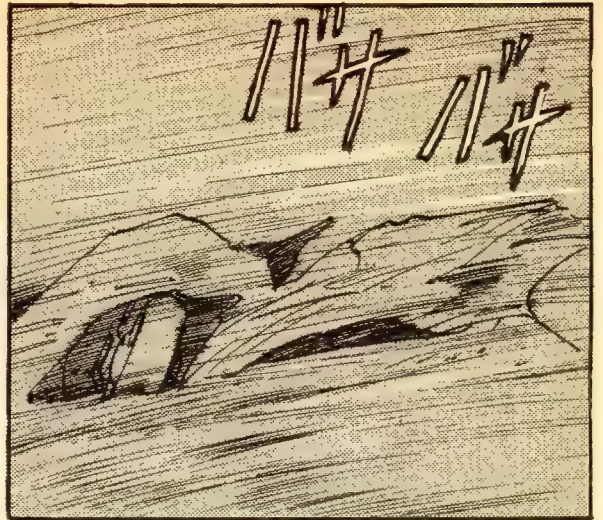


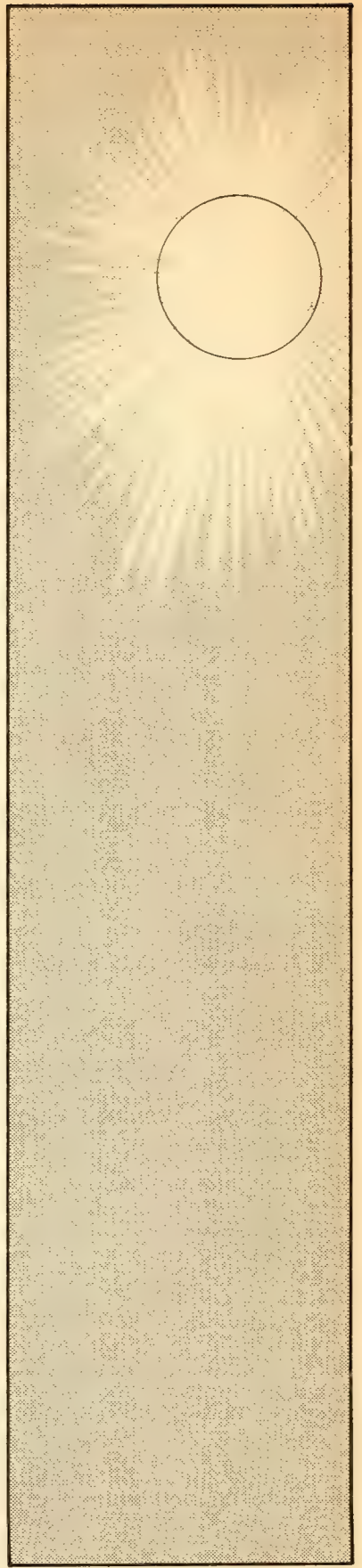
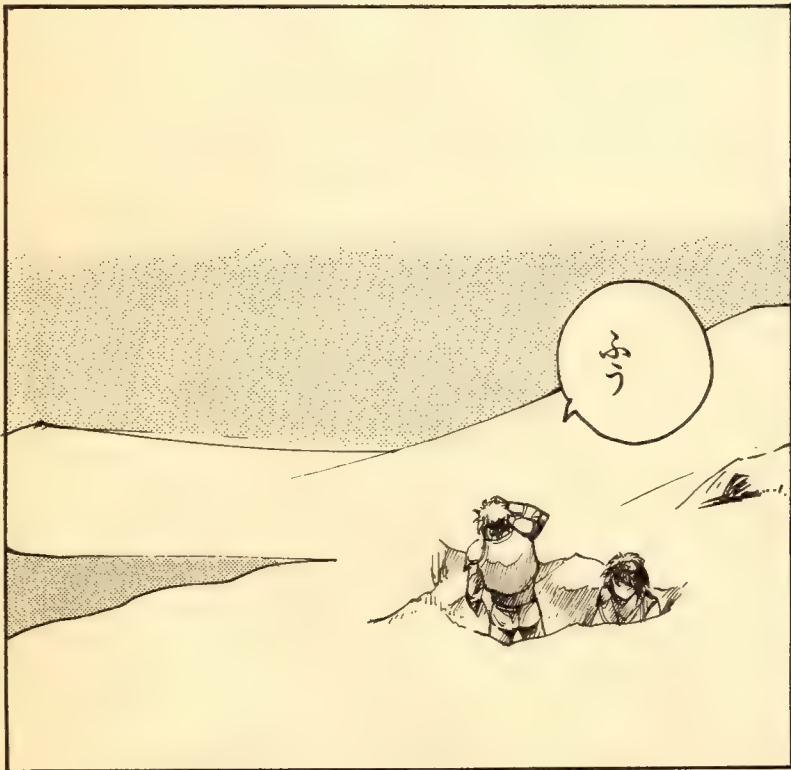
ついてきたって
無駄だ…

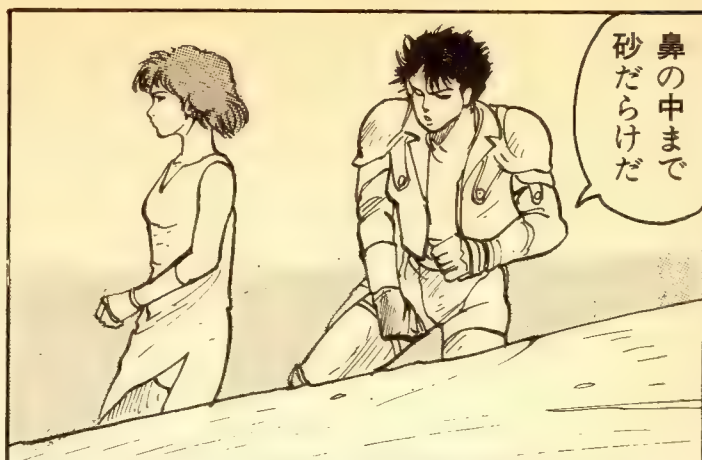


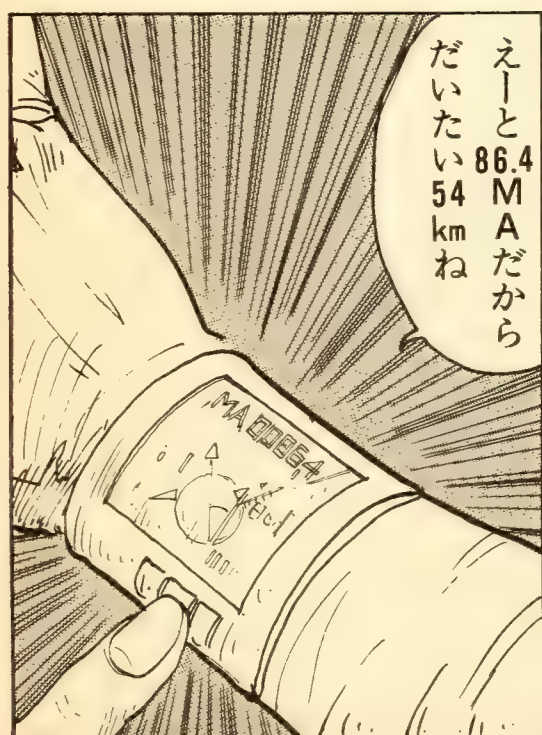
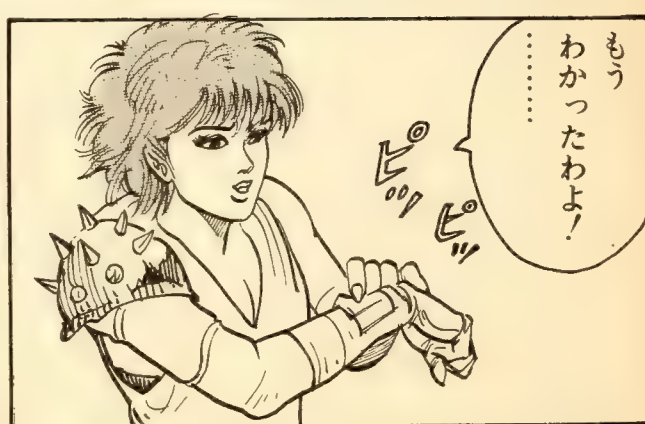
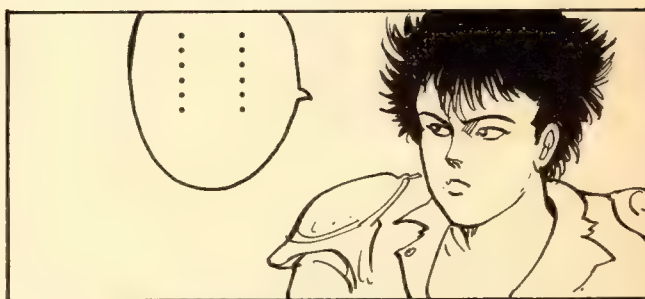
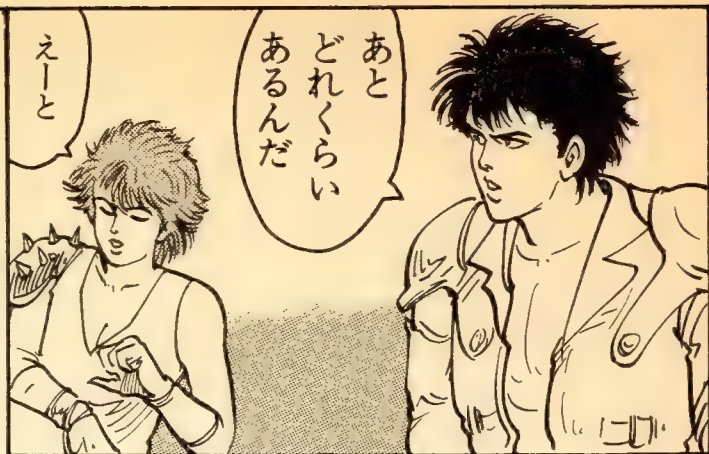


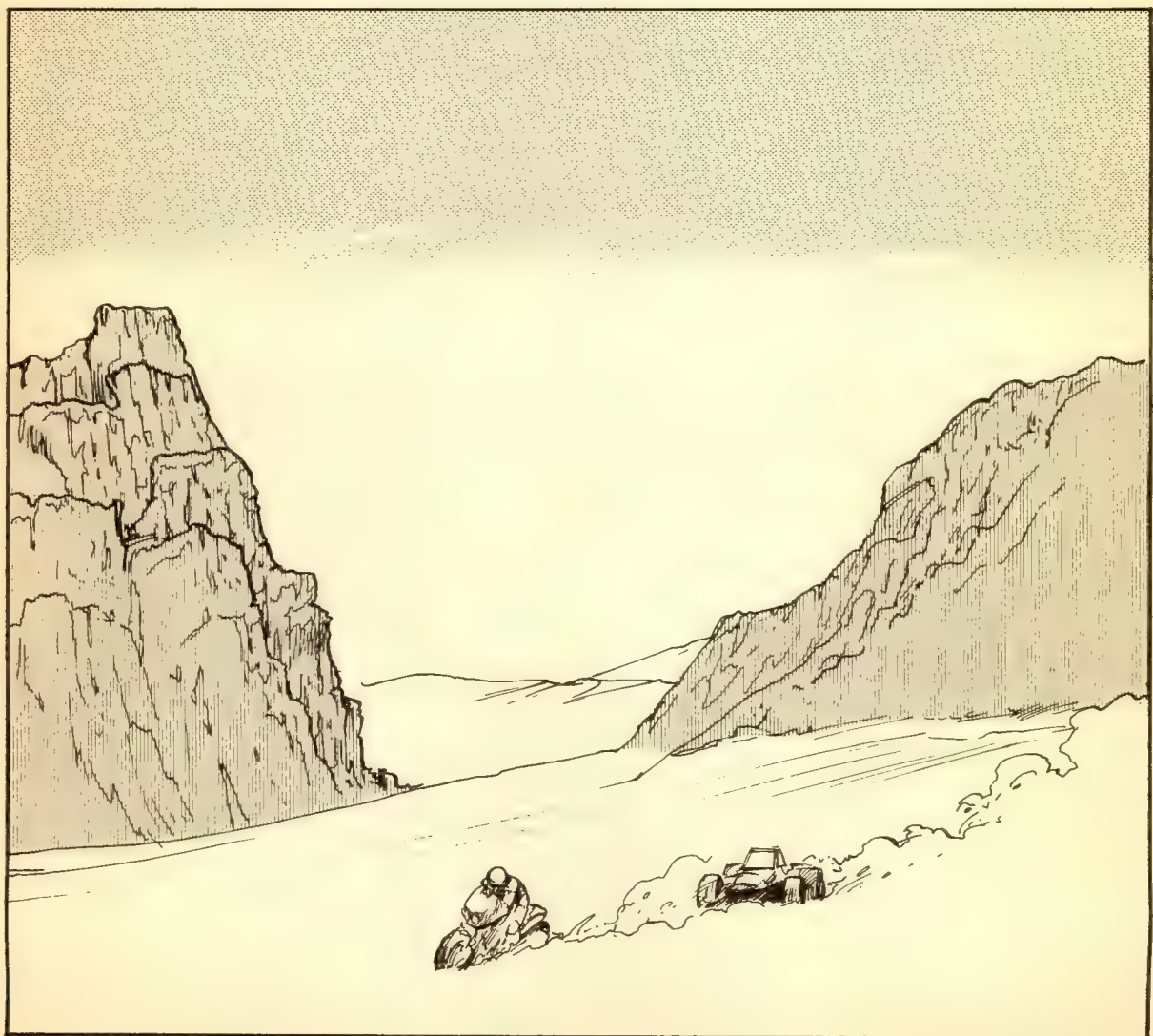
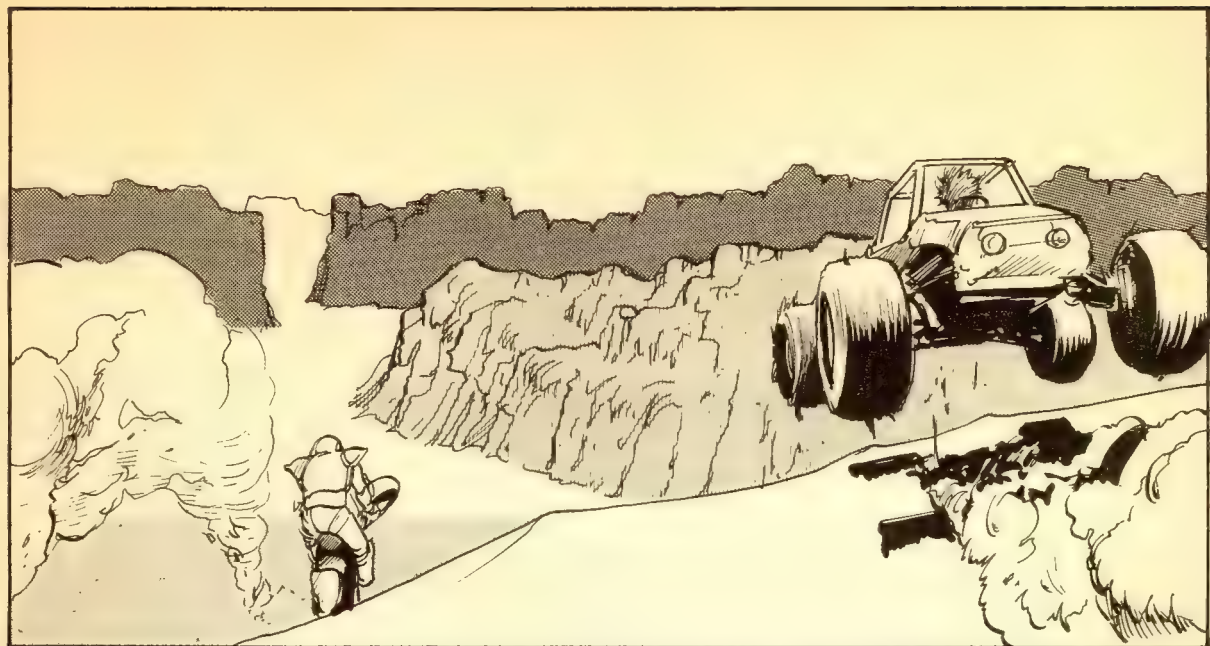


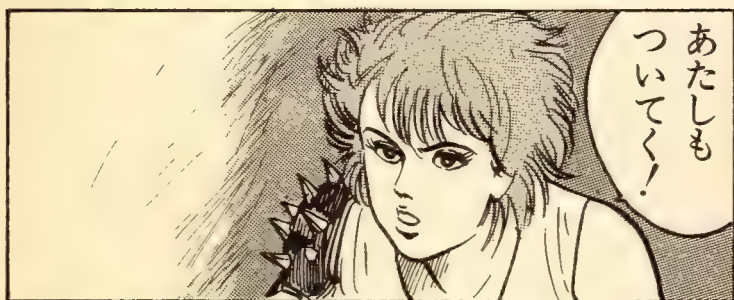
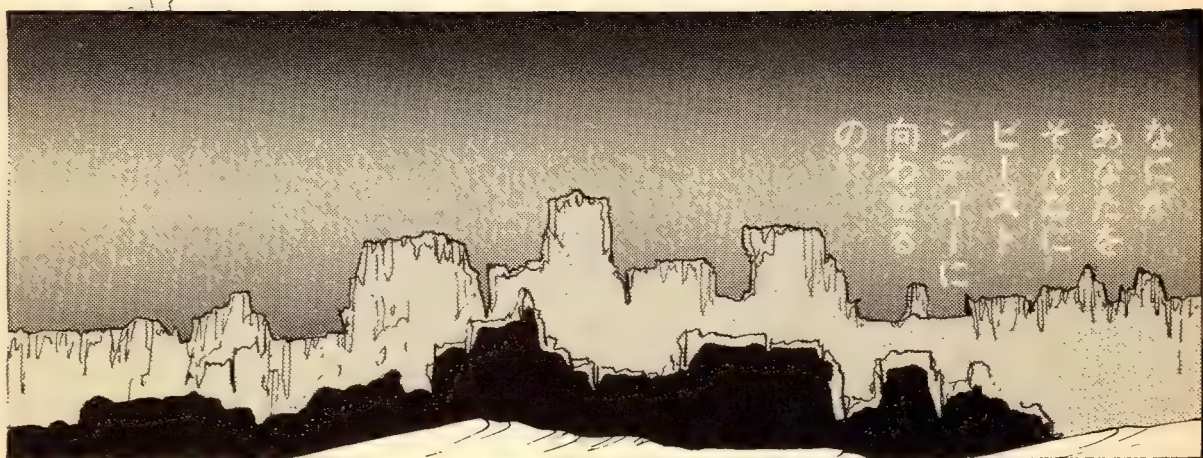
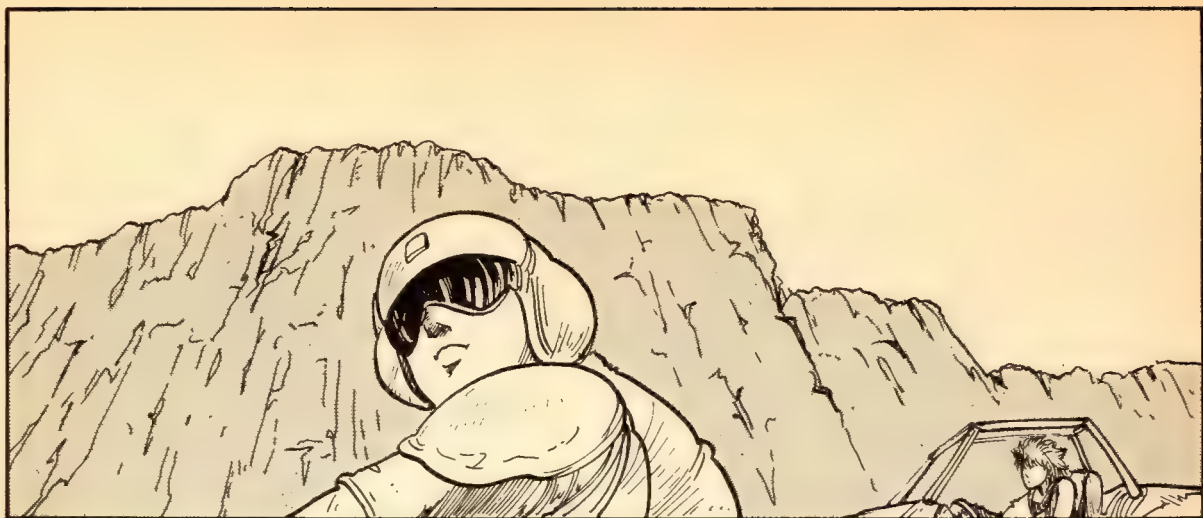


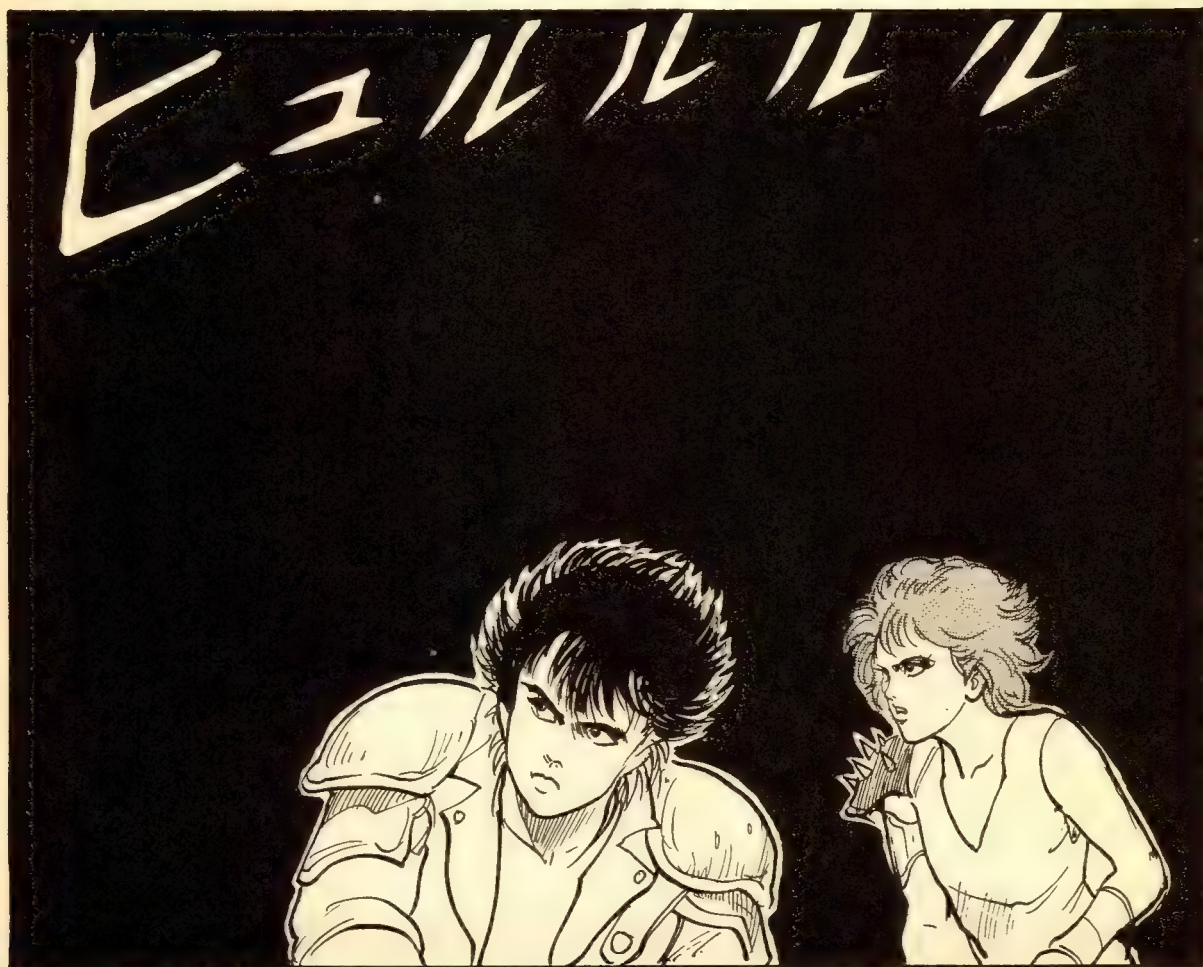


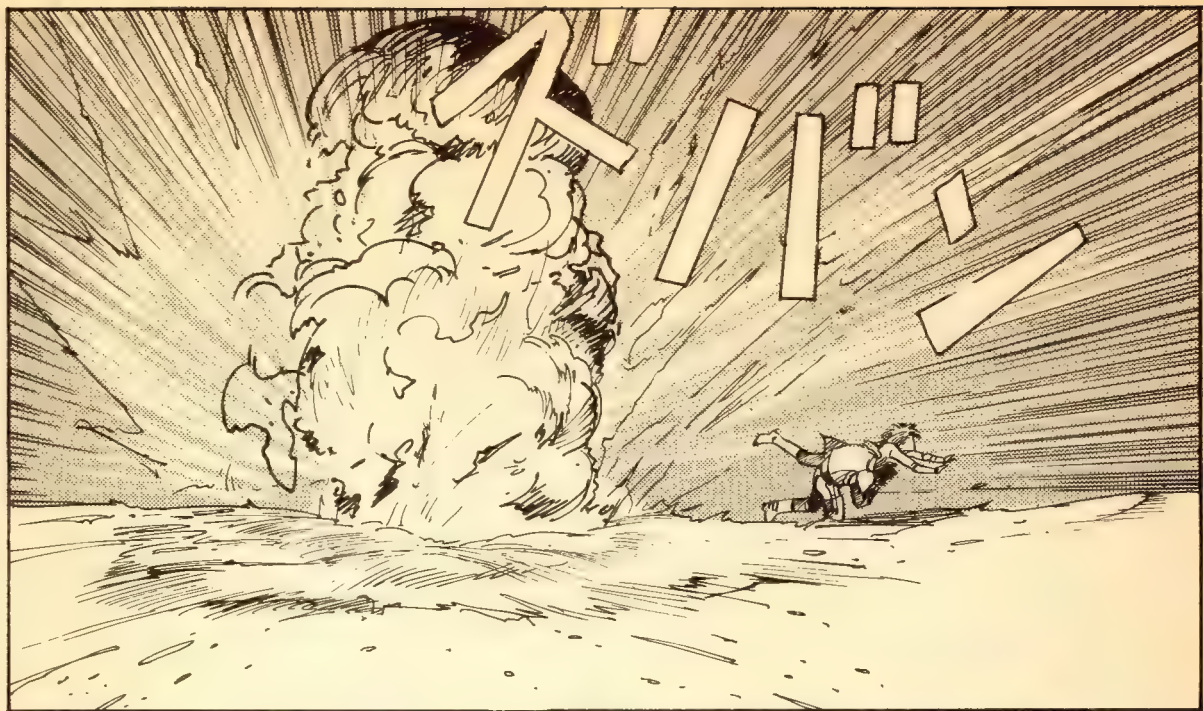














やっと見つけ
たぞ小僧！



へへへっ

うれしくって
なくした足が
うづきやがるぜ



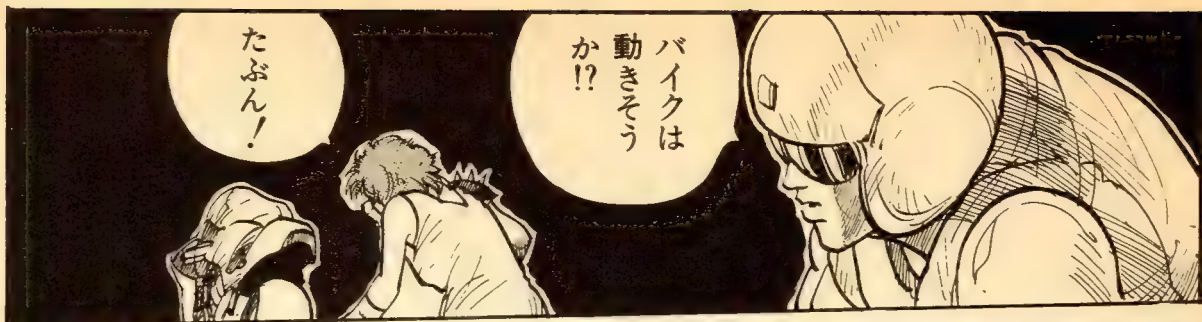
ガデムだわ



野郎ども！
簡単に
殺すなよ！

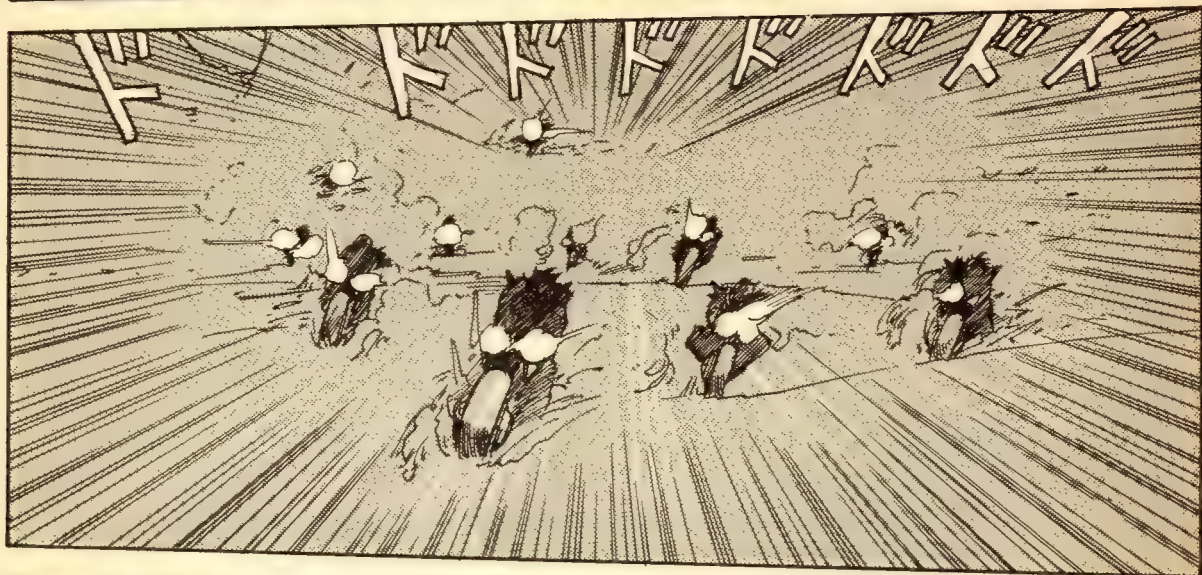






バイクは
動きそう
か!?

たぶん!



わかっ
てる!

ライトを
つけてなっ



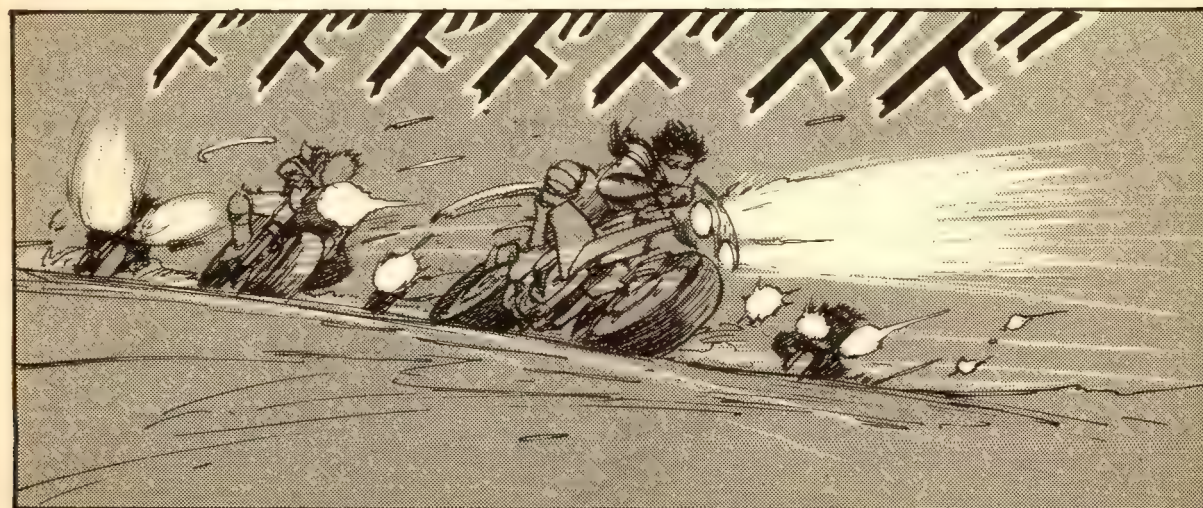
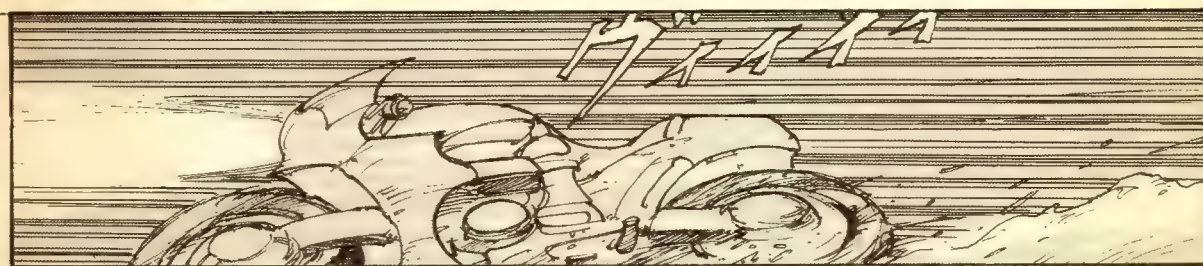
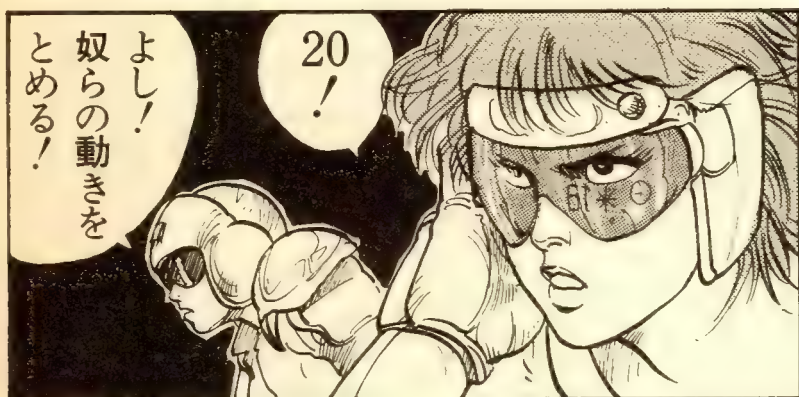
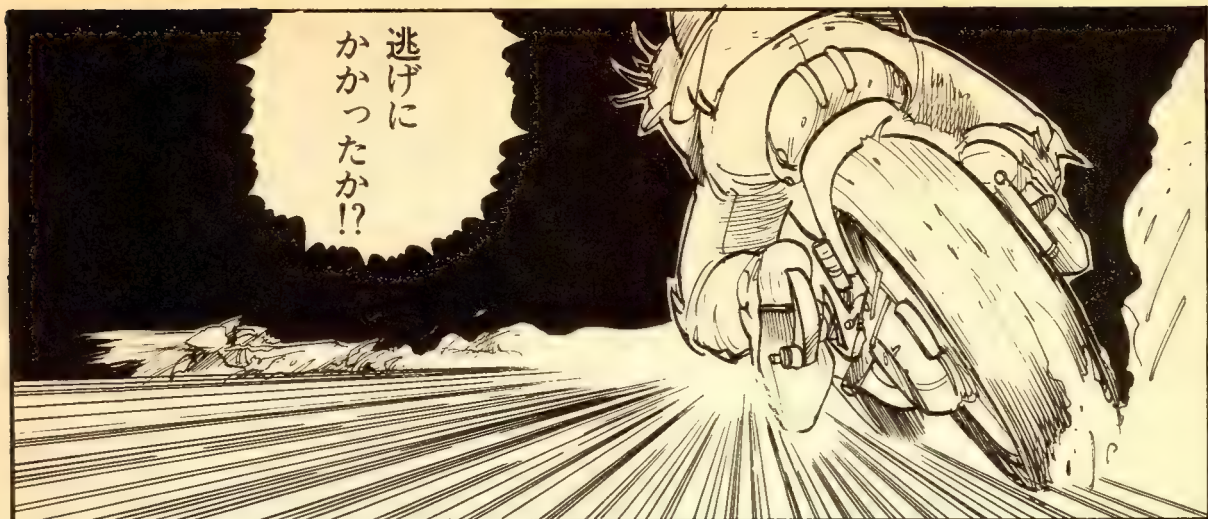
撃ってこない!
たぶんなぶり
殺しにする
つもりだろう!

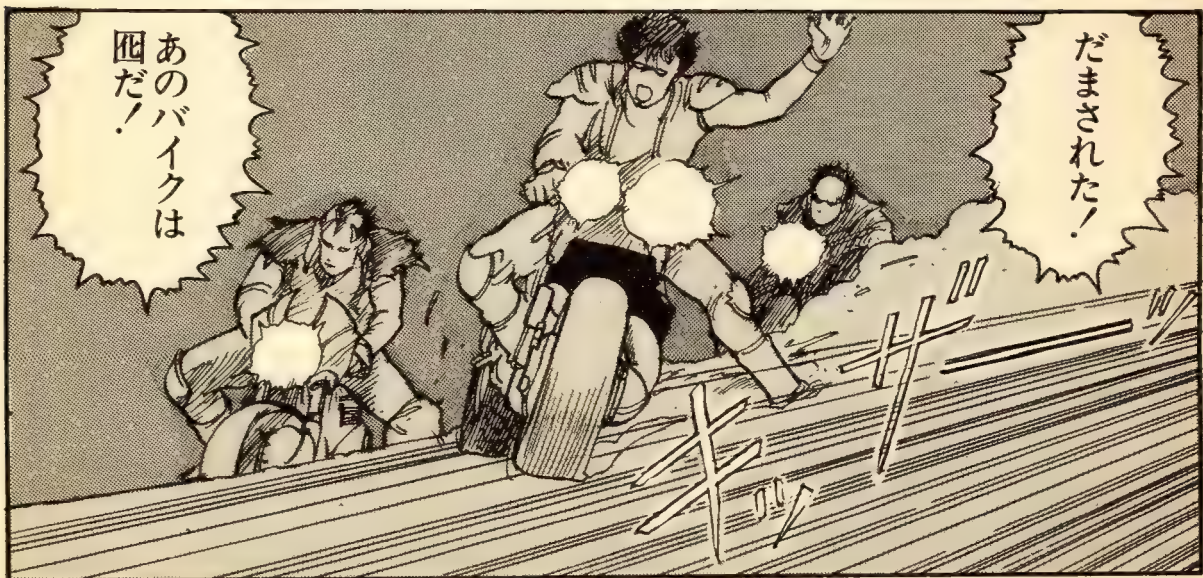
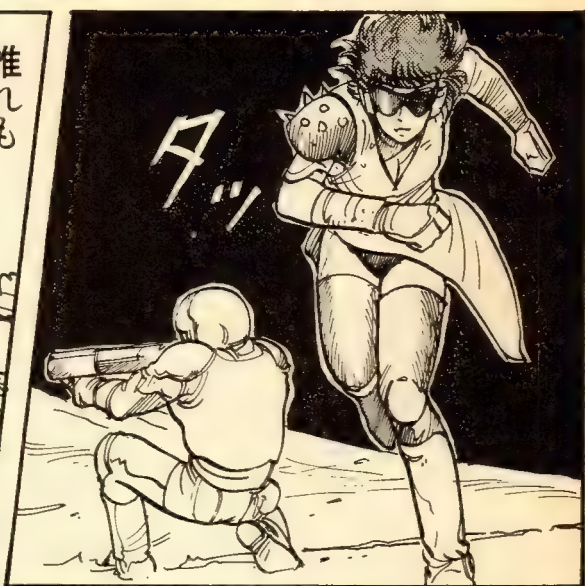
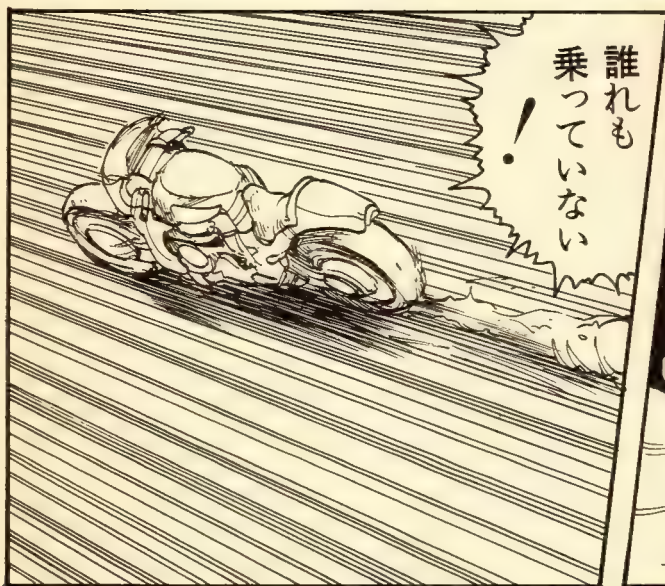
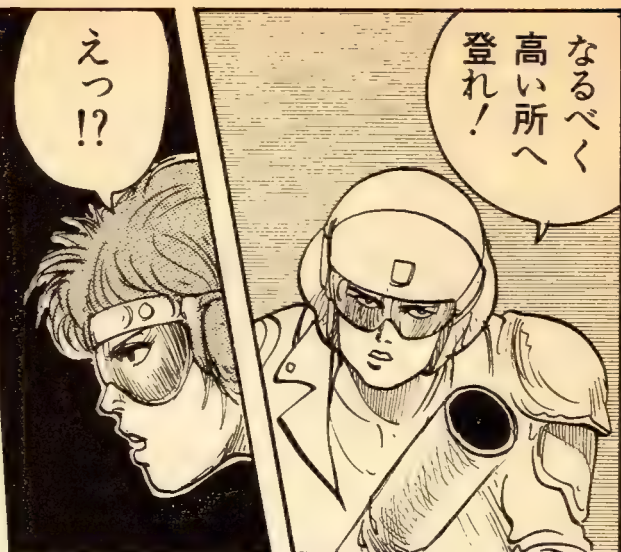


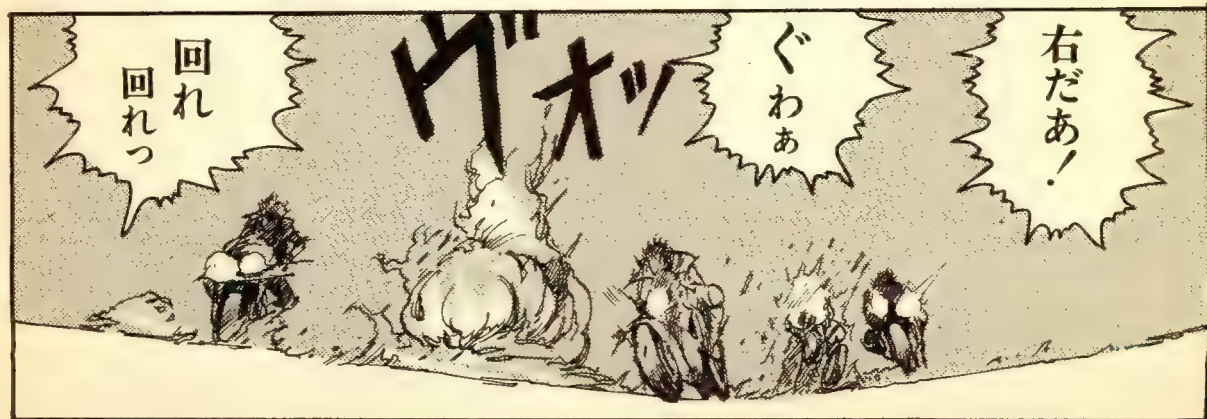
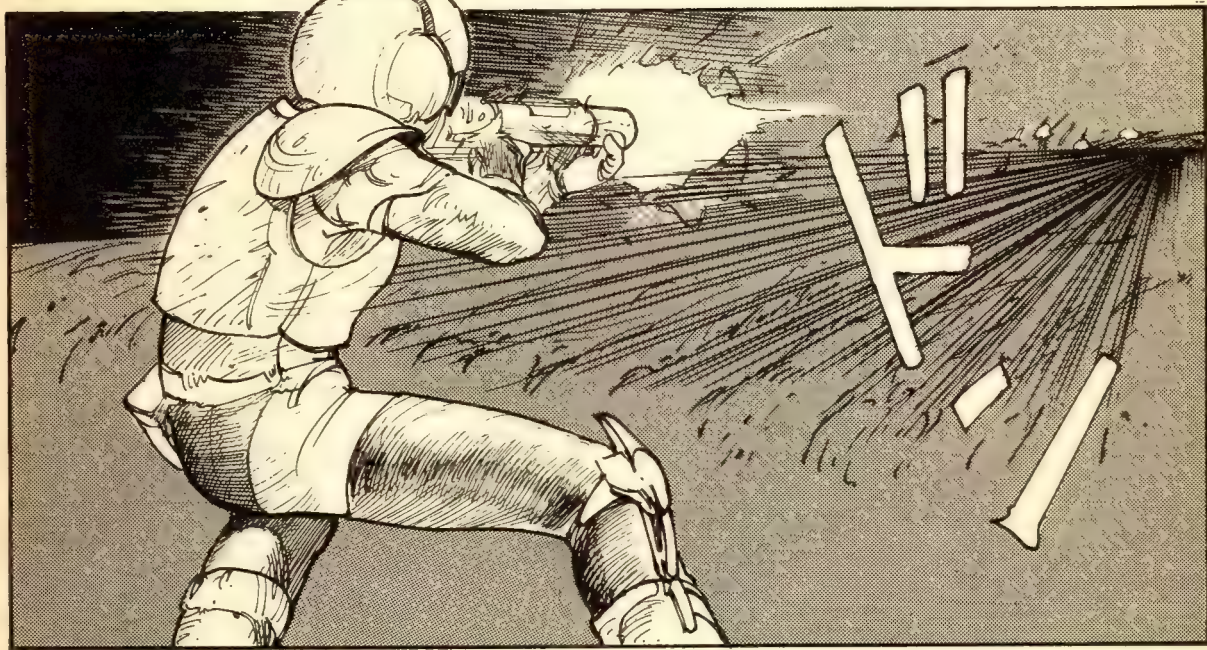
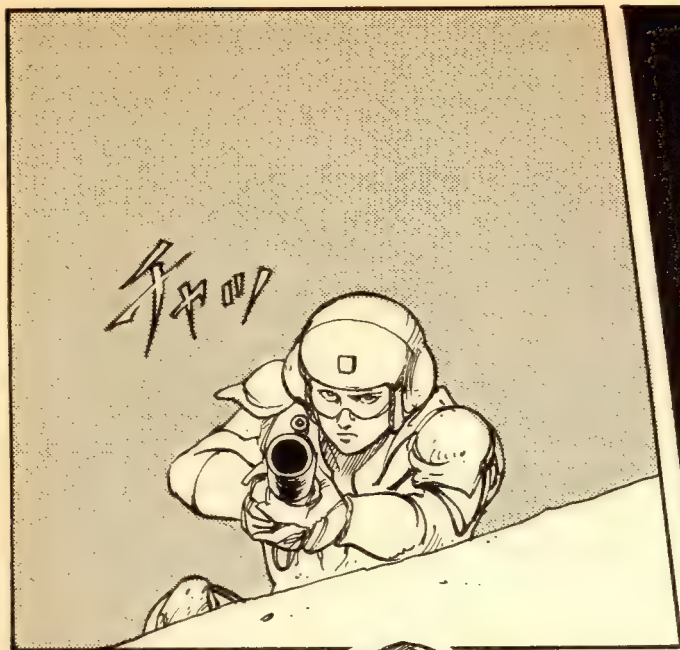
オートジャイロで
バイクを走らせてくれ

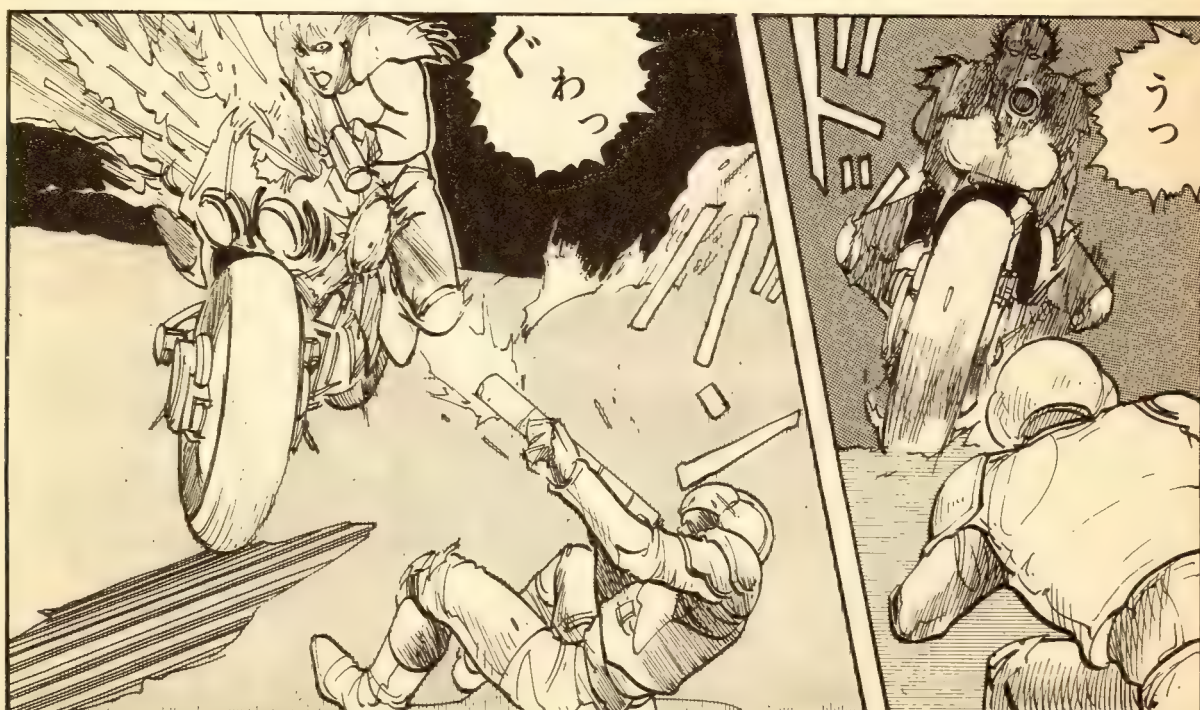
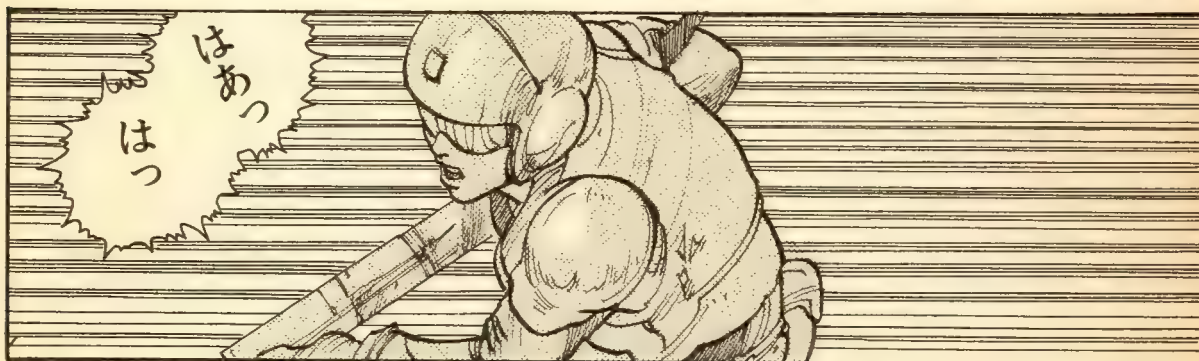
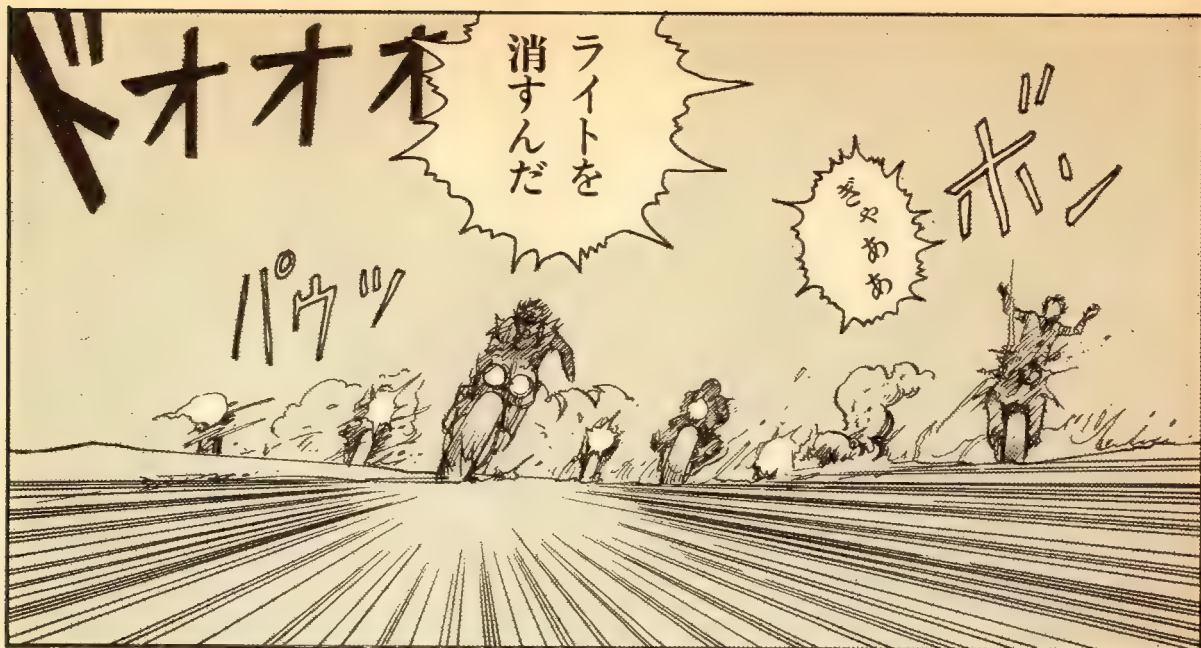
7年もの
大戦をくぐり
ぬけてきたんだ
若僧になめ
られてたまるか

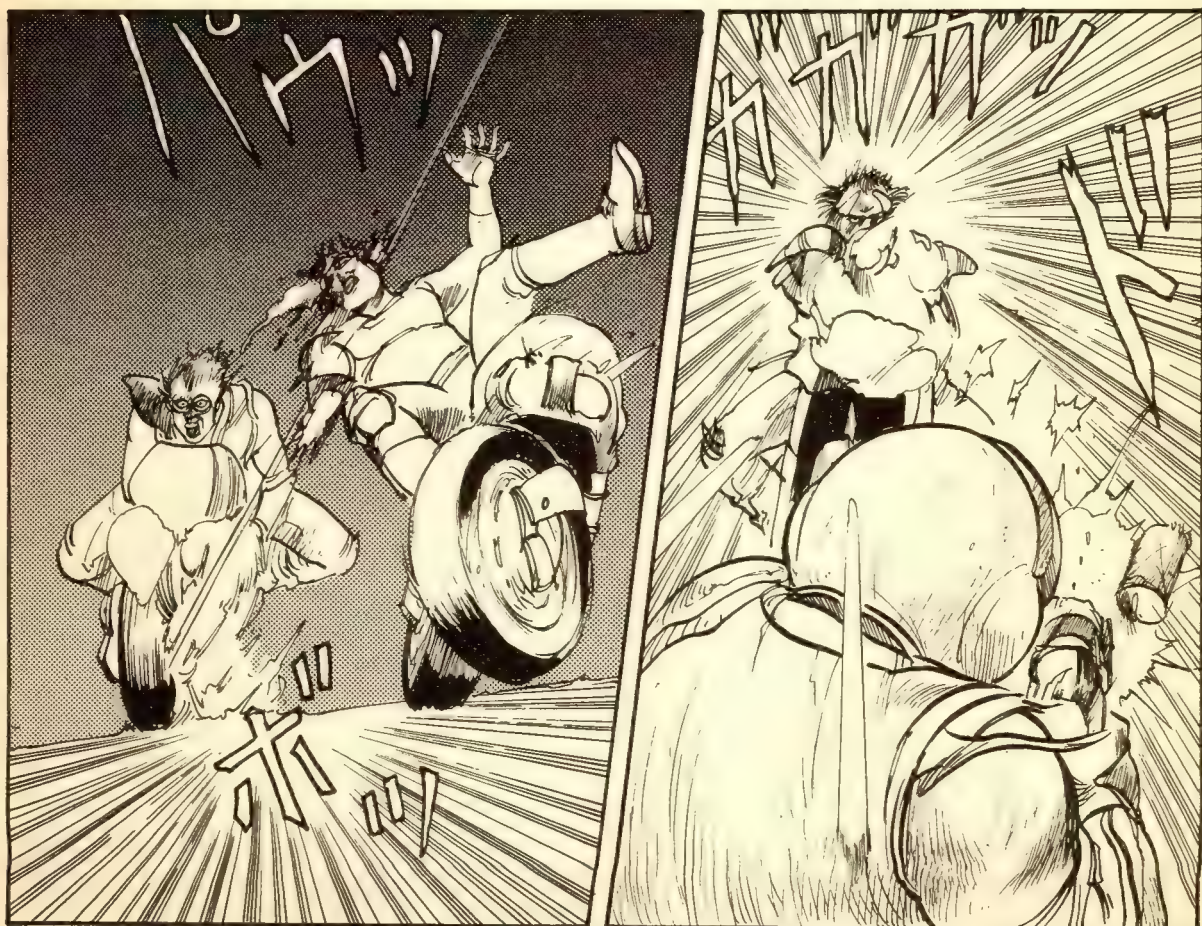
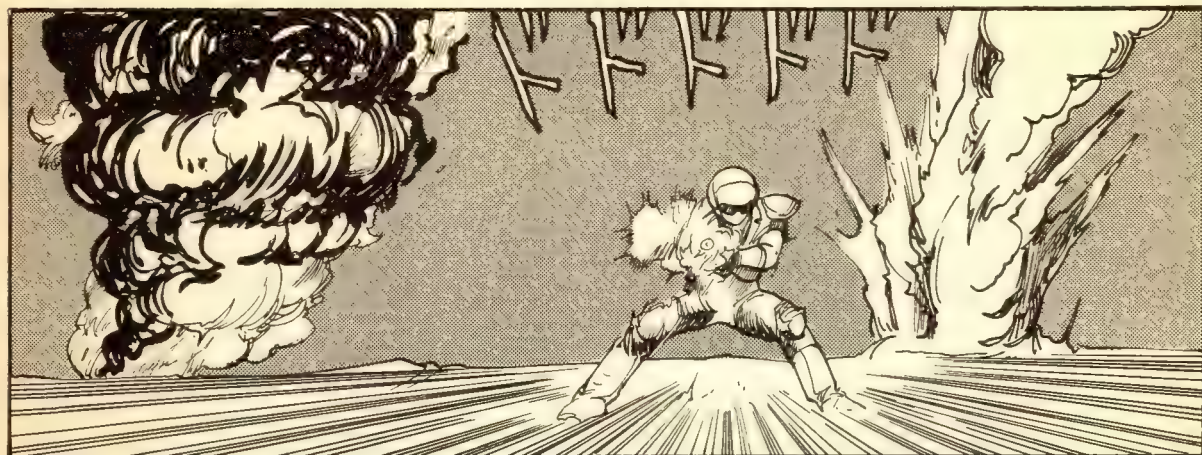
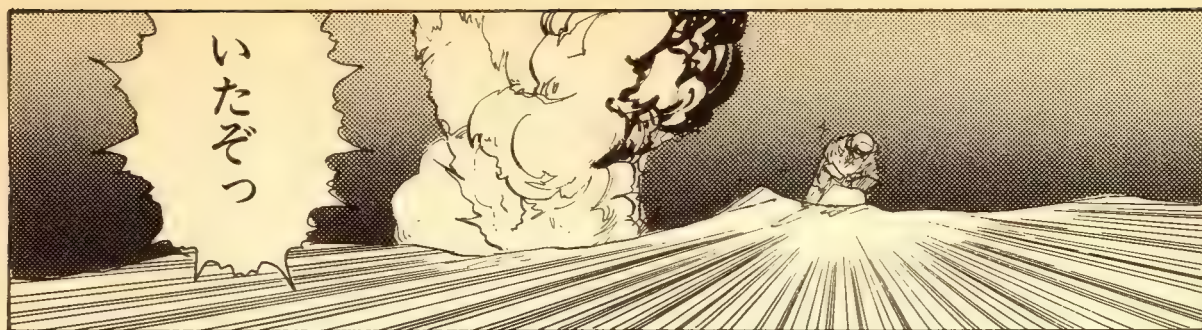
おもい知るがいい
ははははっ

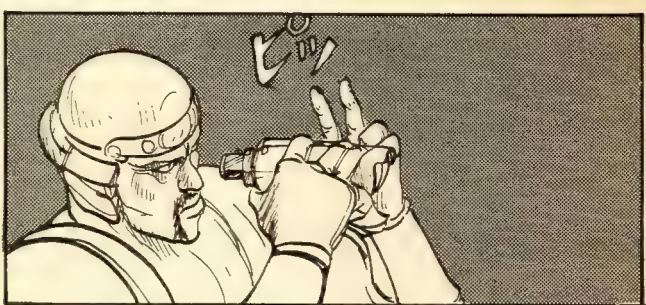
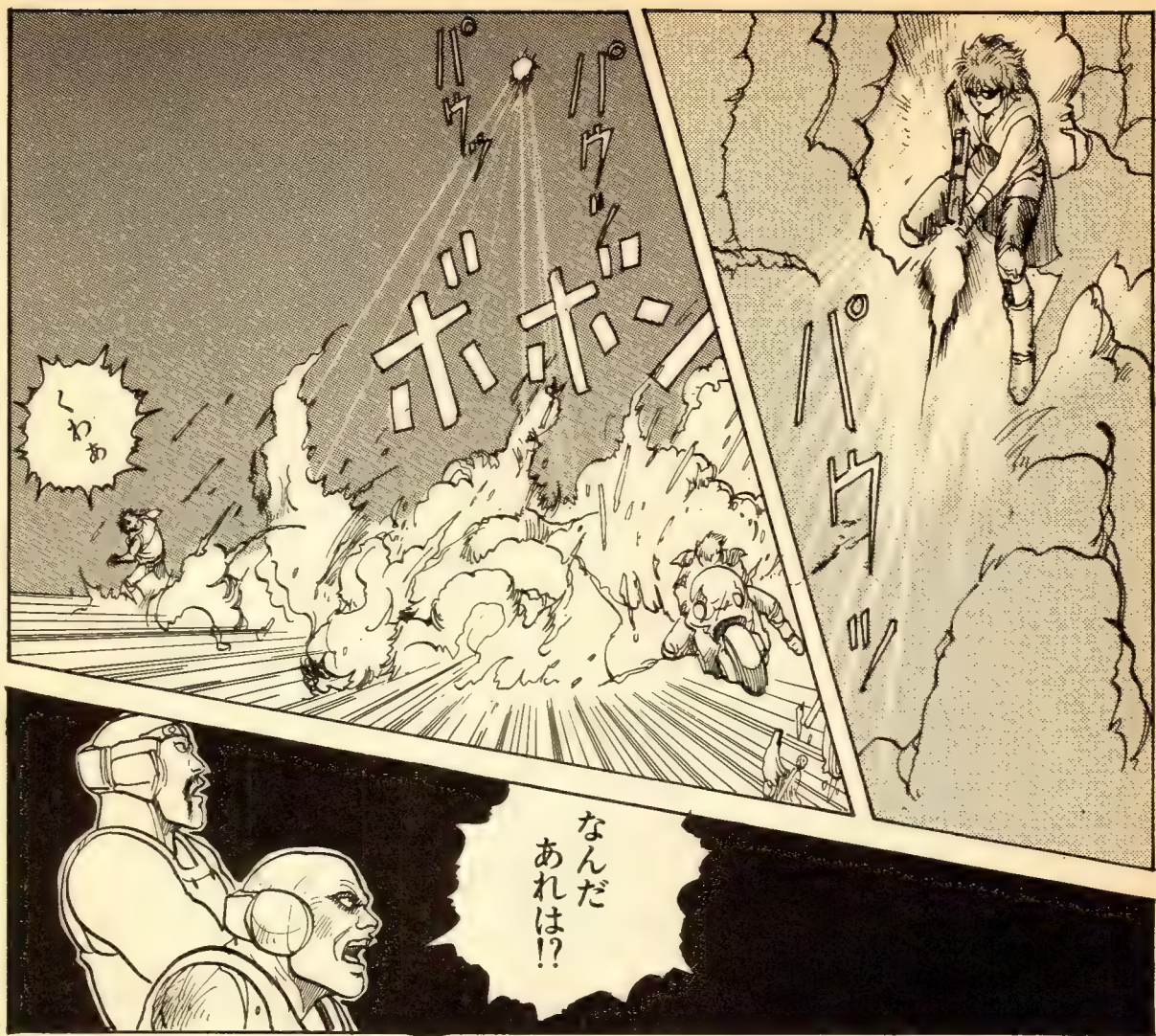


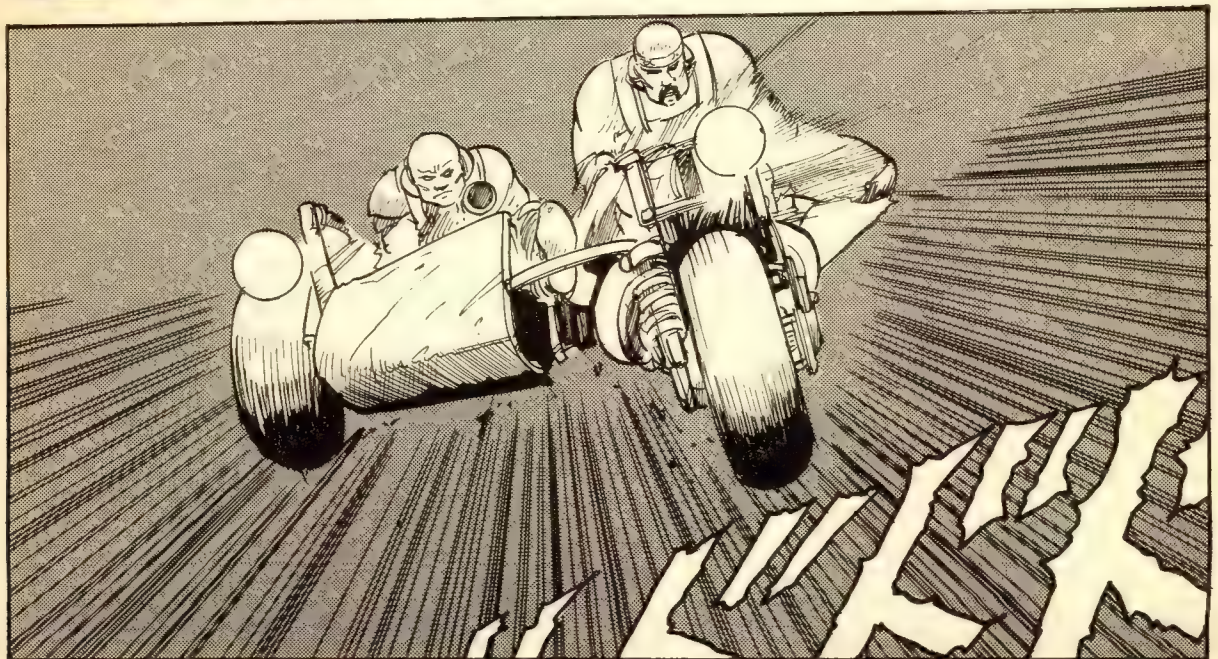
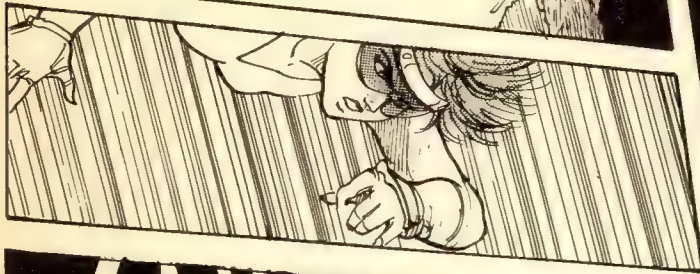
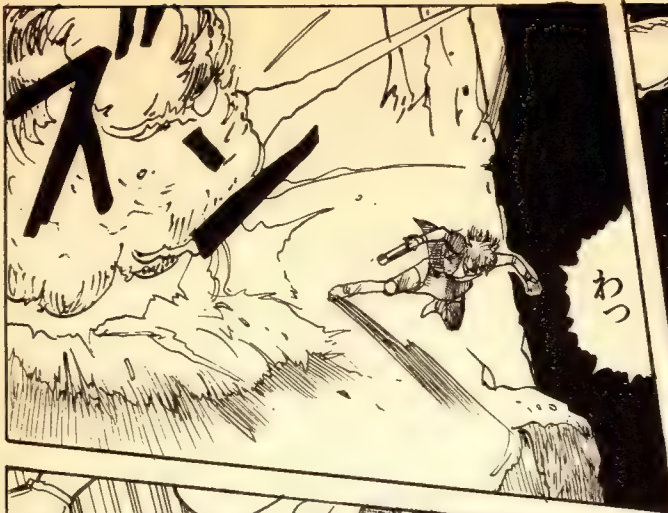


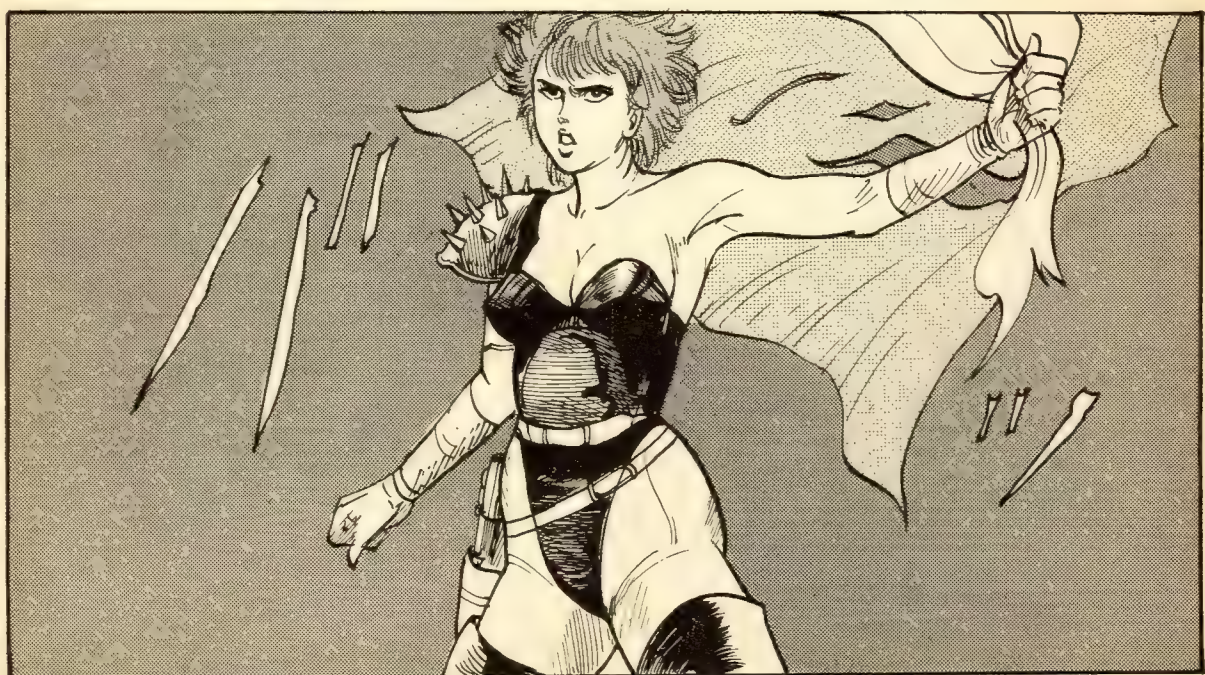
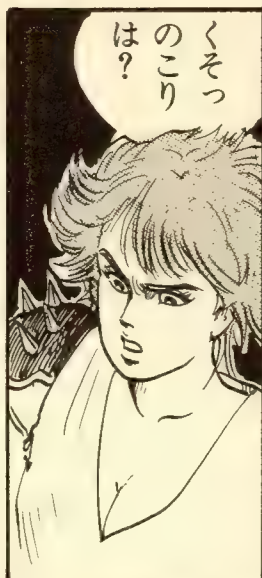


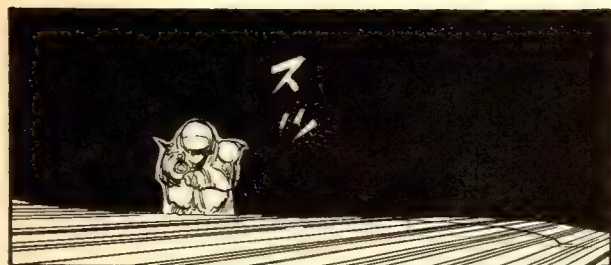
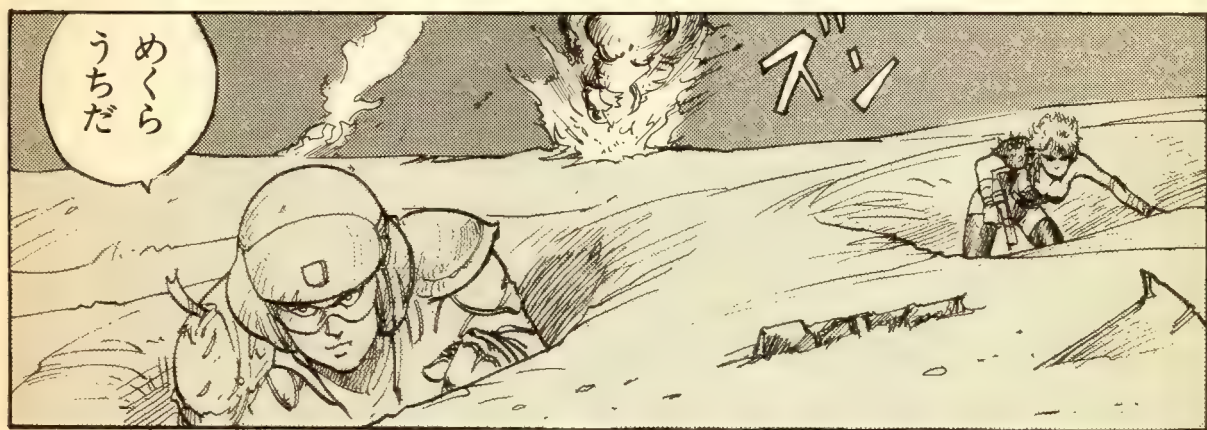
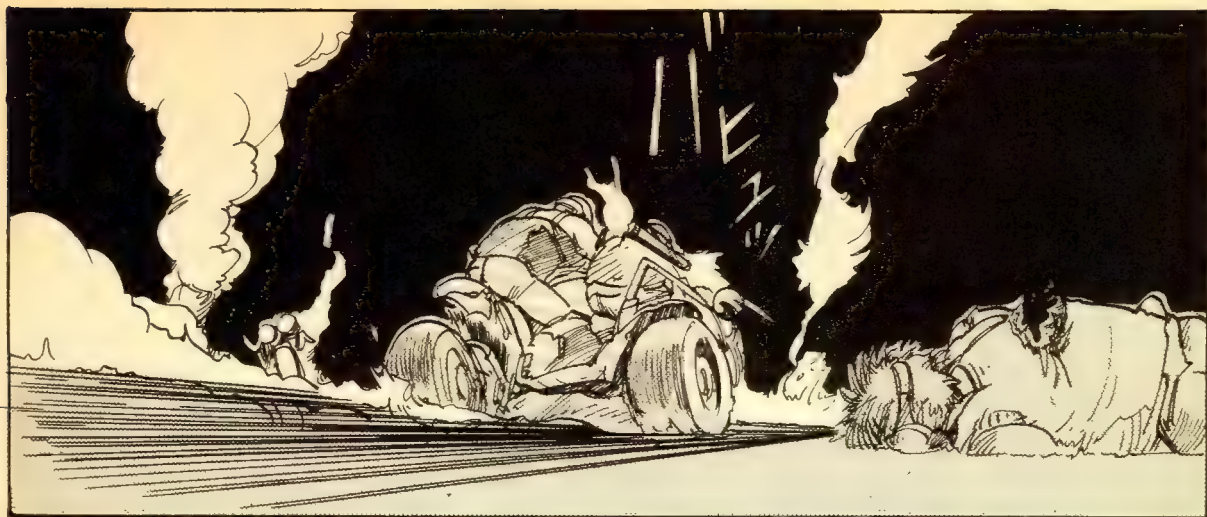


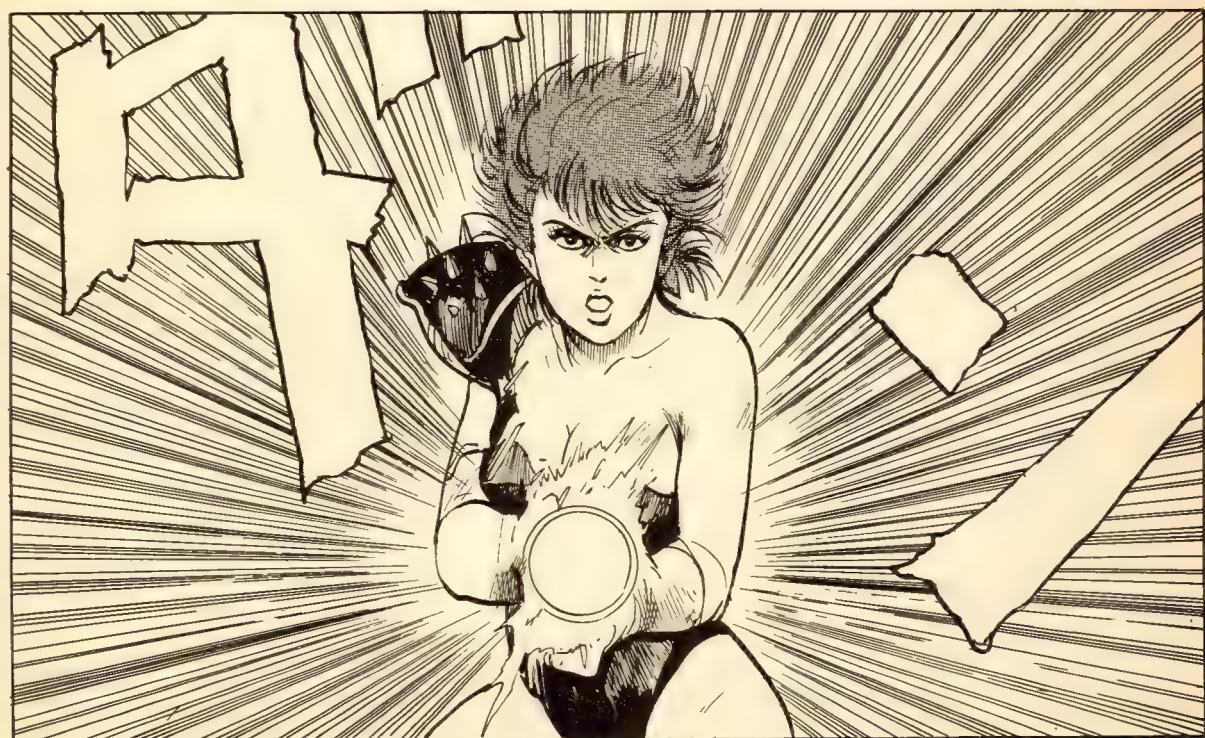
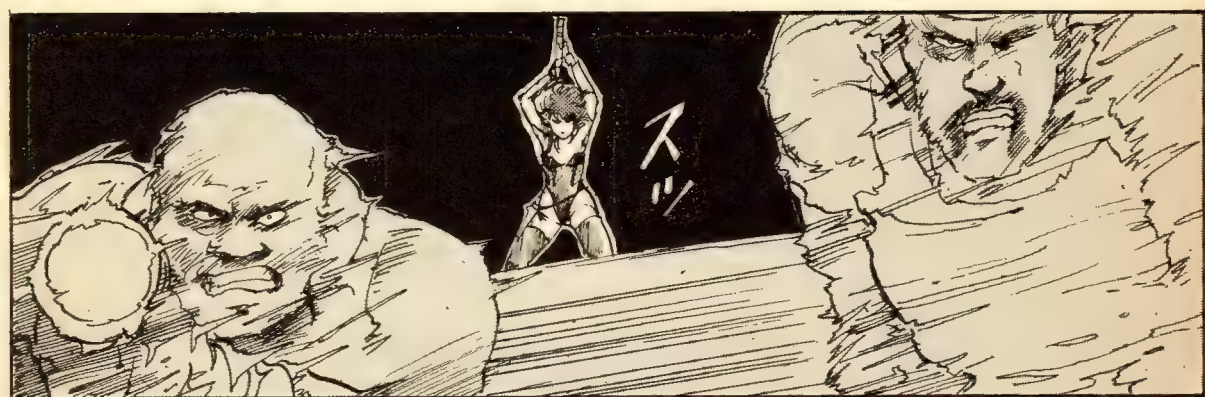
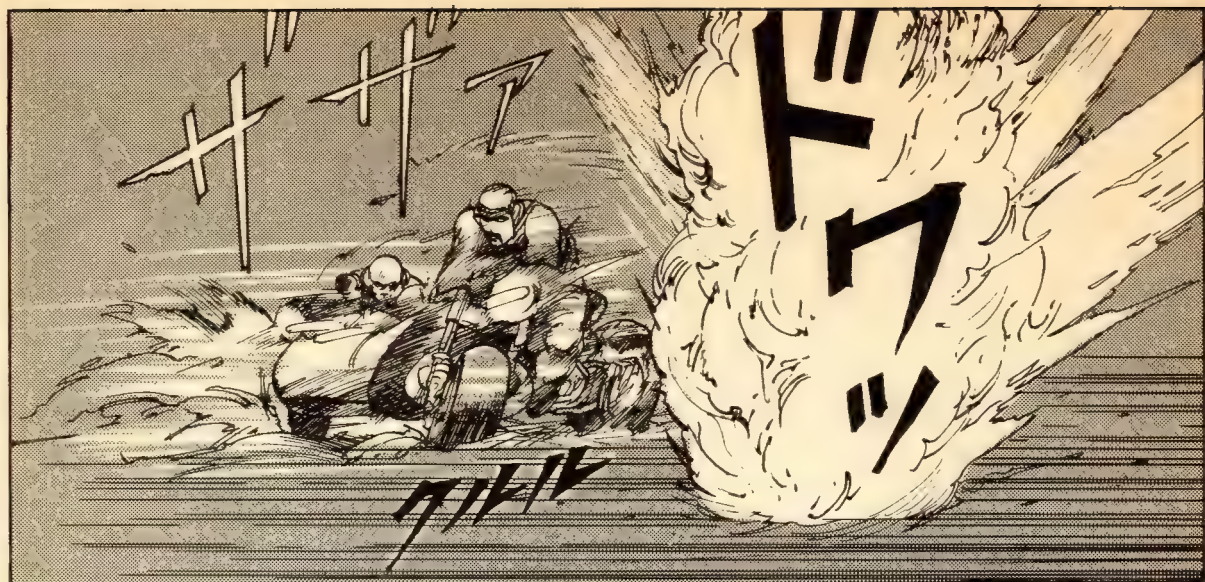


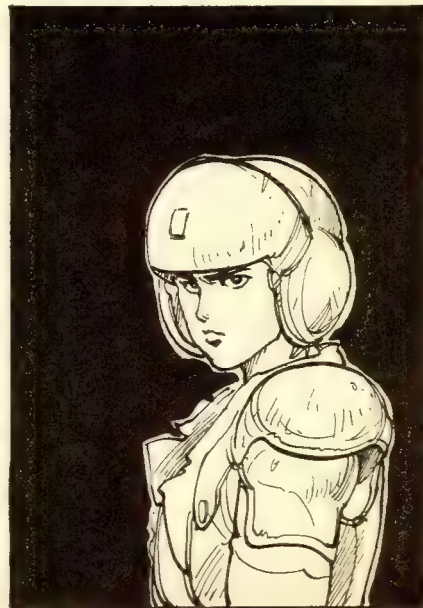
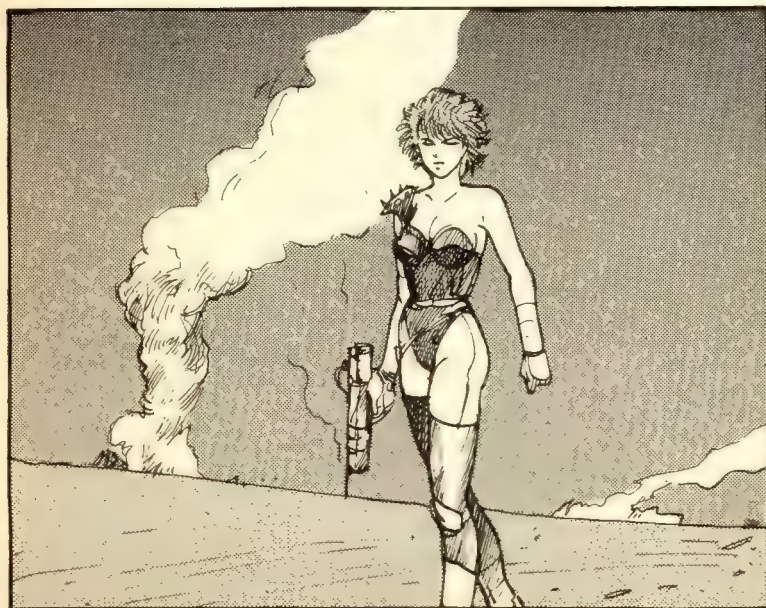
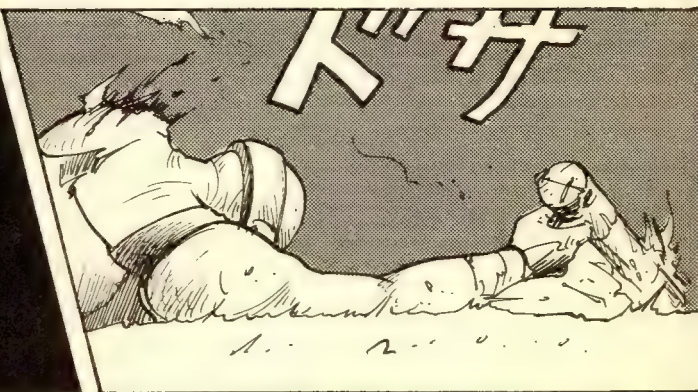
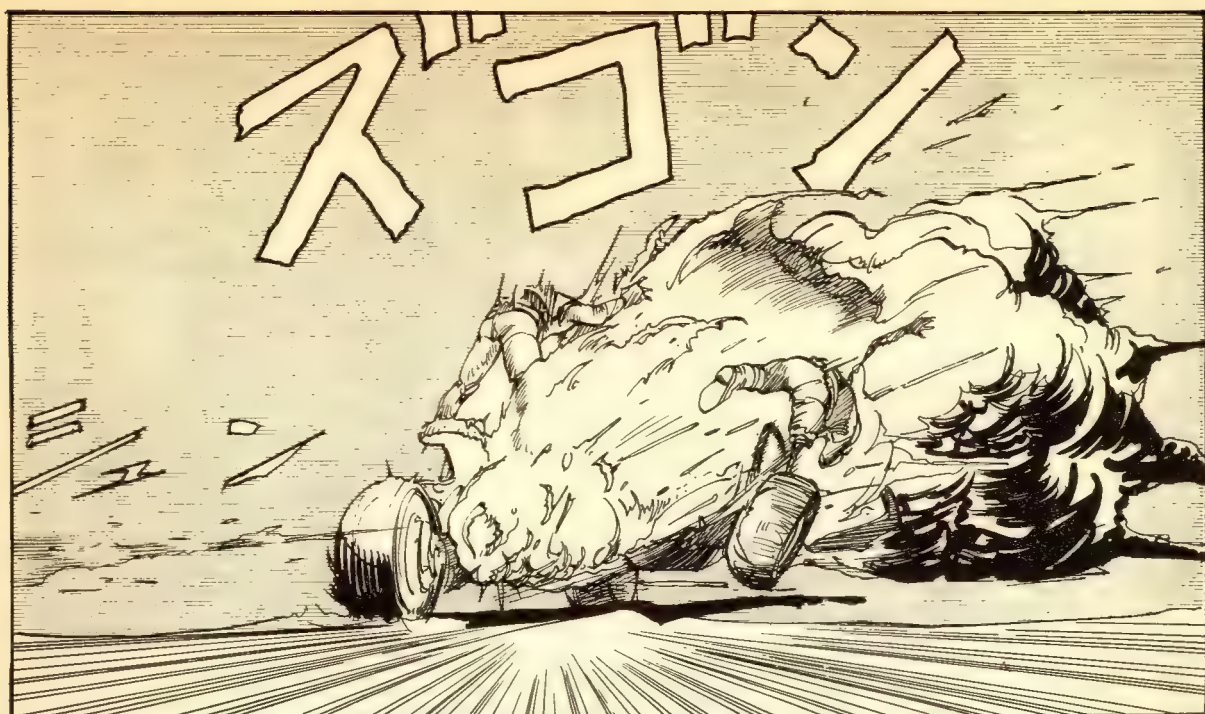


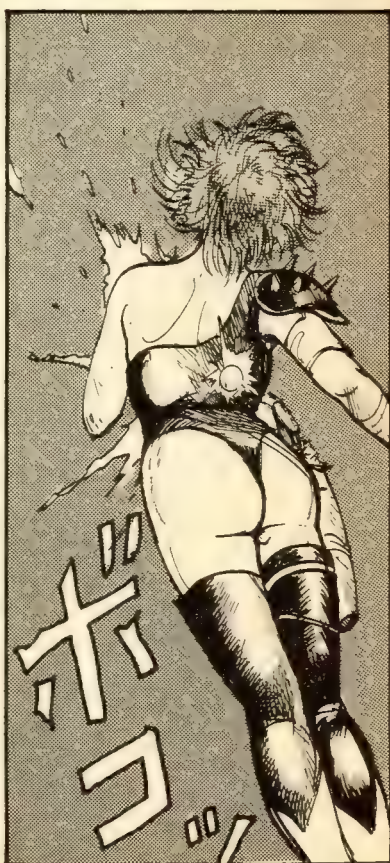
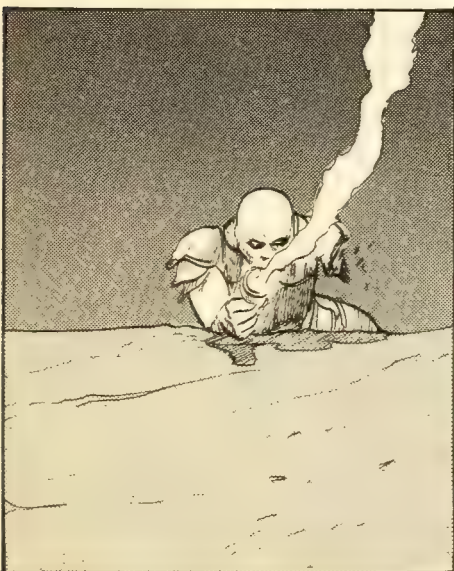
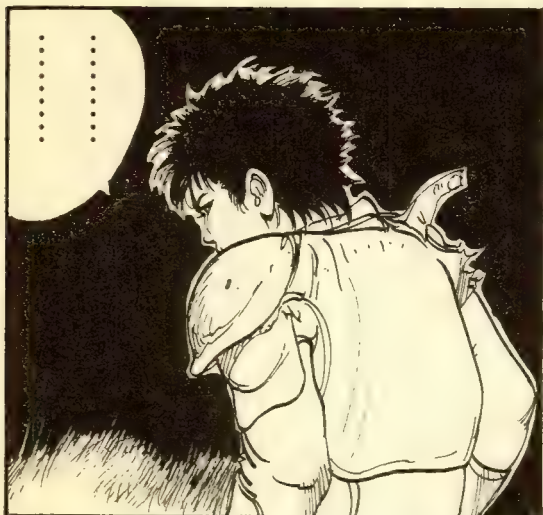


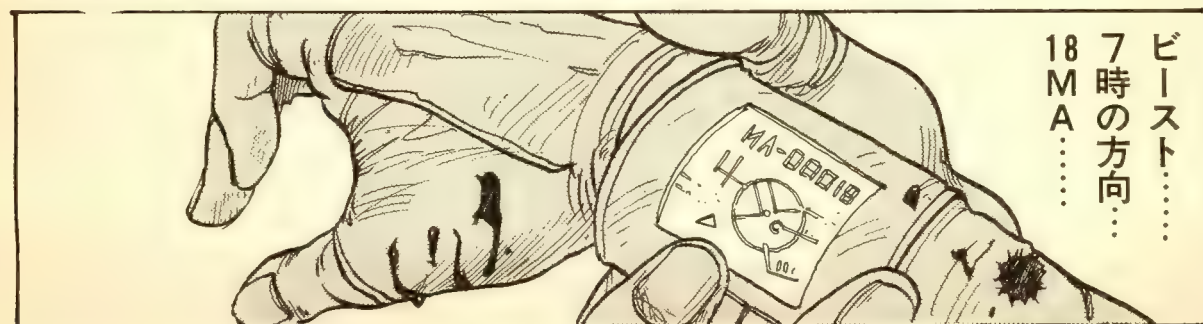
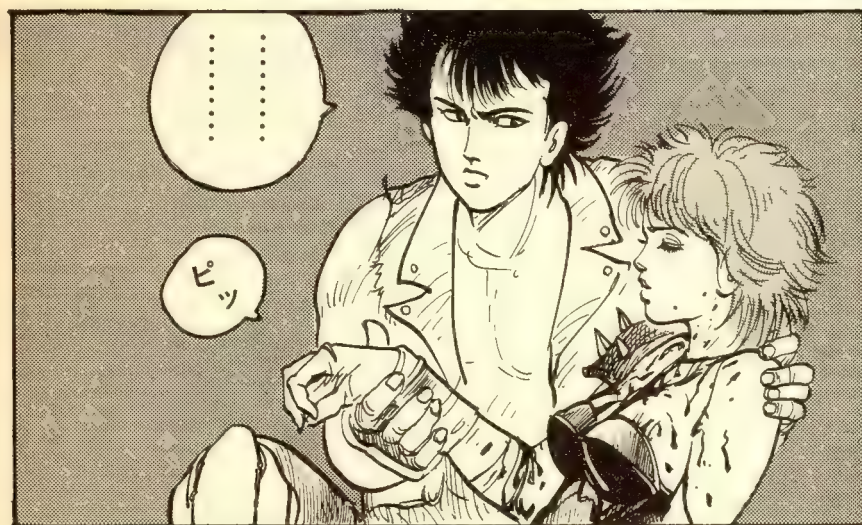
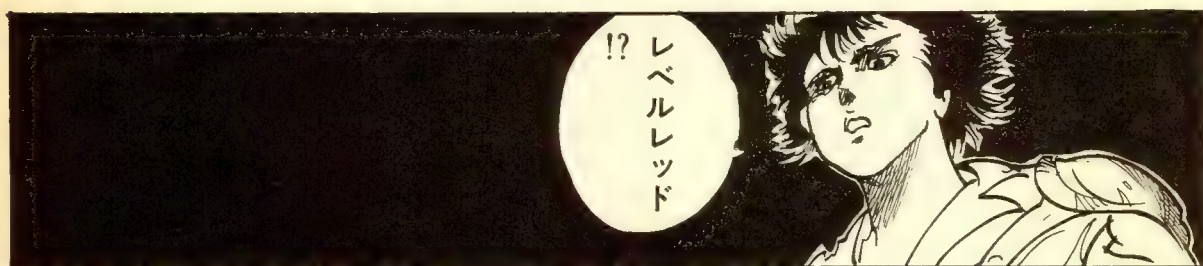
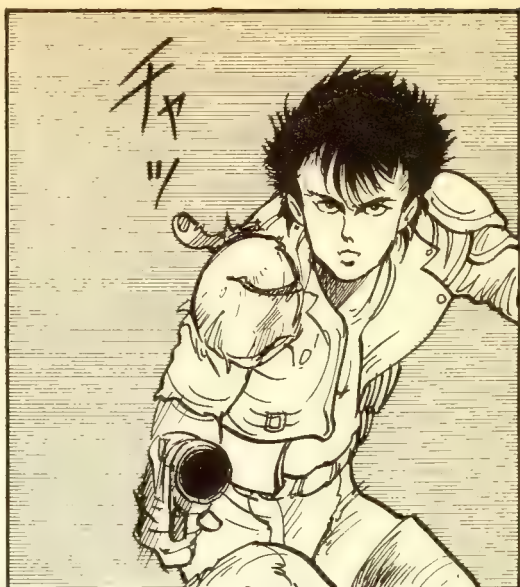


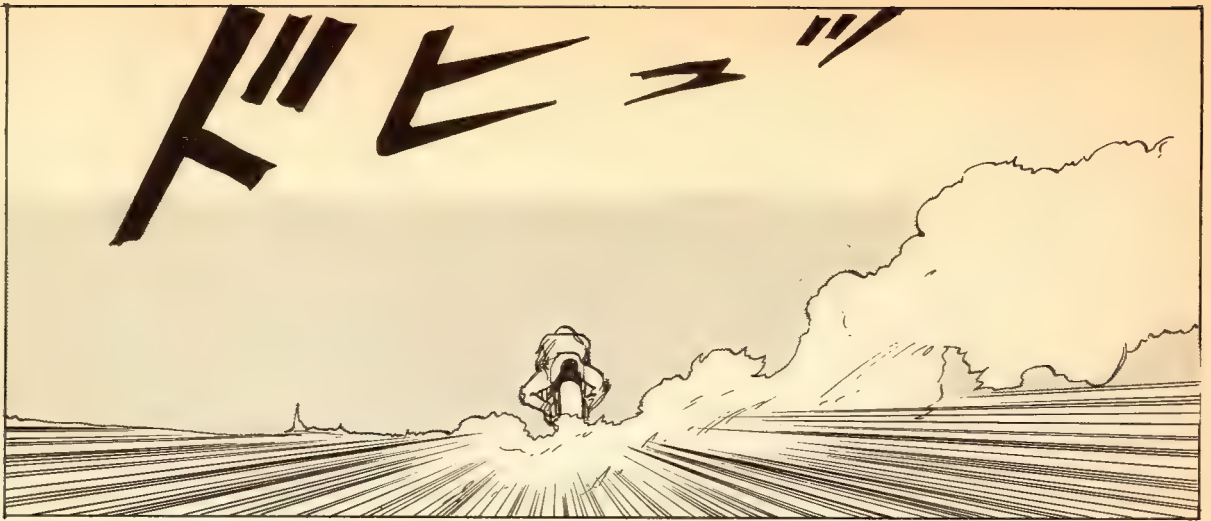










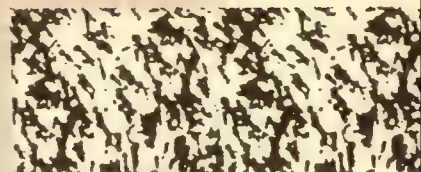






THE SCREAMER

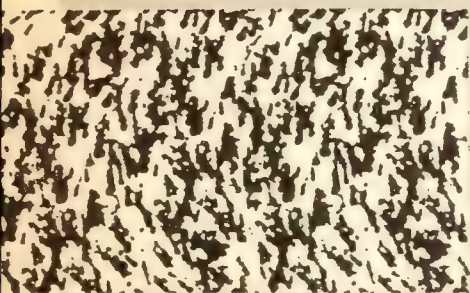




THE SCREAMER

VOL. 1

Finally you stand on the city of disaster,
the Beast City, where the Biological Intelligence
in Artificial System, what we call "BIAS" locates.
Nobody knows about what has been going on "BIAS".
You could hear nothing but deep breathing of "BIAS".
The only way to survive is...
DEHUMANIZE YOURSELF AND FACE TO BLOODSHED.





(1)

1999年、数年にわたる異常気象による食料危機が人類を襲った。

かつて人類が経験したことのない食料危機は、世界のバランスを支える軸を大きく傾けた。

石油にかわって、食料が、世界を制する時代がやってきたのである。

(2)

南北間の関係も東西陣営の緊張も、一方では緩和し、一方ではさらに危うい状態となっていた。その中で食料の9割以上を輸入品に頼っていた日本が迎えた状況は悲惨だった。輸入食料の確保のための対外政策の大幅な変更と、その引き換えとしての軍備の強化という方針を巡って、国会議事堂前の広場では多くの血が流された。

飢えと暗い不安に覆いつくされた時代に、すべての国民が熱い期待を寄せたのが遺伝子工学研究所BIASだった。

富士山麓に建設された科学都市の中心に、さまざまな研究所を衛星のよ

うに従えてBIASはそびえている。あらゆる頭脳を集めたBIASのなう課題は、工業的な食料生産である。

しかし、研究には多くの時間を要し、期待された成果をあげるには基礎研究が決定的に不足していた。

(3)

飢えと、不安が、人類を戦いへと走らせる日がきた。

第3次世界大戦が勃発したのだ。

そして、BIASは、閉鎖された。破壊と殺りくは、2年間続いた。

多くの都市が破壊された。多くの人間が死んだ。多くの希望と多くの夢が砕かれた。そして、多くの絶望と悲しみと、スラム化した街を残して戦いは終わった。

(4)

廃虚と化したかつての科学都市に人びとが見出したのは、虚空をにらむだけのパラボラアンテナ、無人のビル、切り裂かれた光通信網などに囲まれてそびえるBIASだった。



そして、閉鎖された無人のBIASの暗闇の中で、制御を越えたでたらめな遺伝子操作の繰り返すと、シールドの外へ漏れだす放射線が、異様な怪物を次々に生み出していることを知る者はいなかった。かつては人類の力と科学の象徴であったBIASは、いまは悪魔の棲む塔と化していた。

(5)

BIASそのものを破壊することは危険だった。どのような物質、細菌、生物が外に漏れだすかわからない。BIASの中へ入り、すべての生物を焼きつくし、殺しつくし、生物の生産過程を完全に停止するしか手はない。

しかし、BIASには怪物ばかりではなく、狂ったアンドロイドが走りまわり、様々の電子防御装置がわなをしかけ、放射線や毒性ガスの汚染が、人間の侵入を拒絶している。怪物の首には賞金がかけられ、各地の命知らずがBIASを目指した。

(6)

BIASの機能を停止させることができれば、一生かかっても使いきれないだけの多額の賞金を手に入れることができる。

しかし、その方法は誰も知らない。BIASの中には様々な怪物がひそみ、かつては警備のためのシステムであった電子防御網やアンドロイドが賞金稼ぎ達に襲いかかる。

モンスターや防御システムのわなによって命を断たれる者の、断末魔の叫び声がBIASの暗闇の中にこだまする。生きながらえて気が狂ってしまった者もいる。或は、僅かな賞金と引き換えに片足を失った者がいる。それでもかれらはBIASの暗闇に挑んだ。

暗闇の中に叫ぶ世紀末のハンター達、かれらはいつしかこう呼ばれた

「ザ・スクリーマー!」



■ビーストシティ

「よくきたな。」

こっちにきて座れよ。

この街の話しを聞きたいそうだな。

砂漠を越えて来たのか？

つまりは、ビーストハンターになる
うってわけだな。

いいじゃねえか。スクリーマーって
のはクールで最高の仕事だぜ。

「よし、この街の話だ。」

昔は富士山麓科学都市と呼ばれてい
たが、今じゃビーストシティだ。

「窓の外を見ろよ。」

高い塔のようなものが見えるだろう。

あれが、BIASだ。

もつとも、こちらでは単にタワーと
呼んでいるがな。

あそこがこの世の地獄、つまりはス
クリーマーの天国だ。

もつとも生きていりゃの話しで、死
んじまえば直ぐそこが地獄の入口だ
がな。

「オレか？」

この街では他人のすることに口をは
さまない、詮索しない、あてにしな

い、それが鉄則になっている。

覚えておいた方がいい。

「オレは戦争前からこの街で暮らし
ている。」

かつてはオレの主宰する研究所もこ
こにはあったのさ。

BIASが閉鎖された時に、その研
究所の扉も閉ざされた。

昔はオレも科学の力が未来を切り開
くと信じていた。

それだけだ。

だが研究なんて退屈なものだぜ。オ
レはこういう時代が来るのを待つて
いたよ。

「タワーから帰ってくる連中がそこ
から見えるだろう。」

ビーストハンターといえば、いくら
か聞こえがいいが、要するに流れ者
の賞金稼ぎだ。

おっと、あんたには失礼だったな。

今のこの街を作ったのは、あの連中
だ。ちょうどオレ達科学者が、かつ
ての富士山麓科学都市を作ったよう
に、あの連中がこのビーストシティ
を作っている。

ピッタリの名前だと思わねえか、こ

THE SCREAMER

のビーストシティってのは。

最高の街だ。

「そうだな。

この街には酒場がある、医者がある、武器屋がある、それに怪物を買い取る店がある。

街の中心にあるものといえばそれくらいのものだらう。

それですべて足りちまうさ。

酒場は最高だぜ。こんなに立派な酒場は、この街以外どこへいってもねエサ。

医者も腕はいい。偏屈が服着てるような男だがな。

「大抵のビルは、無人だ。

住んでいるのがあるとすれば、宿無しの流れ者だ。

おまえがどこで何をしようと誰も気にしねエよ。

ただし、商売をしている連中には手を出すなよ。

「この街に法律なんざねエ。

選挙もなけりゃ、税金もねエ。

スクリーマーの命なんぞ、空気より軽いしな。

スクリーマー同士で殺しあおうが何

しようが構わないけどな、商売をしている連中だけは別だ。

連中に手を出したらそれでお前の命もなくなる。

それが唯一の法律だ。

そして最大の法律だ。

「・・・オレは、待つてるのさ。多分な。

誰かあのタワーを破壊するのを待つてるのサ。

もちろん、最後にあいつを叩き潰すのはオレかも知れねエがな、だが、

誰でもいいのさ。

科学の力ってやつが生み出した地獄を人間自身が破壊するところを見た

いつただけのことヨ。

「頑張れよ、とは言わねエさ。

どうせ死んでもたいして重くはない命だろうしな、楽しくやることだ。



■酒場

「ここかい？」

酒もあるし、料理もあるよ。ただし金を持っている奴のための酒だね。あんた、金持ってるかい？

そうかい、それじゃあお客様ってわけだ。

大事にしてあげるよ、ハハハ・・・あんたなかなかのハンサムじゃない、アタシの好みだよ。

ゆっくりしていきな。

「まあ、いろんな男たちがくるね。生きのいいのいれば、魔人になっちまったものもある。」

ほら、そこでのびている男を見なよ。あれでもちよいと前まではいっぱしのスクリーマーだったのさ・・・ところが、あの中で何を見たのか知らないけど、外へ出てきた時はあのさまだよ。

アソコにはいろいろあるってことさ。「ここではねえ、強い男がすべてなんだよ。いくらハンサムでも強くなければオカマでもやるしかなからうさ。」

まあどうでもいいことだけだね。強くなければ、生きて稼げないのは本当のことだからねエ。

「あんたもこれからスクリーマーになろうとしているんだろう？ 悪いこと言わないから今のうちにここから出ていきなよ。」

何も好きこのんで怪物に食われて死ぬこたアあるまいさ。帰れば恋人だっているんだろう？

おやおや、おっかない顔しちゃって。確かにあんたがヒヤカシで来たんじゃないってことは分るよ。

「ここらで、一番強いのはだれかって？」

あんたも、相当な自信家だねえ。しようがないハンサムボーイだねエ。まあ、いいさネ。

強いのは何人ものいるけど、中でも名高いのは何といってもサムライだろうね。無口でおとなしそうだけど本当は恐い男だよ。

それから、ラット、ジャンクス、セコンドキラ、MM、MMってのはモンスターマーダーのことさ、それに、ナチ、ジパング。

THE SCREAMER

ナチっていうのは女だけど確かに強い。だけどアタシは、あんな女は嫌いだね。

みんな一匹狼さ。

はみだし者の一匹狼の街だよ、ここは。

「仲間？ そうだね・・・人間ってのはどうも一人じゃあ生きていけないだろうね。

こんなところでも群をつくりたがる。だけどね、ここで群がつている奴にろくな奴はいやしないよ。弱い犬が集まってキャンキャン吠えているみたいなものだろうね。

まあ、中には、本当の仲間を持っている奴もいることはいる、けどね、結局はお金。

お金があれば仲間も作れる。

お金を出せばね、何だって手に入るのよ。

武器に、お酒に、薬に医者。それに、なんていったって情報。

わかっているでしょう、ハンサムボーイ。

「ああ、また始めたヨ。喧嘩。喧嘩はしょっちゅうさ。それもつま

らないことで始めるんだから、男ってのはつくづく馬鹿だよねえ。

あの男、ここしばらく稼ぎがなかったから荒れてんだ。いいのさ、ほっておけば。

もつとも、ああして喧嘩する気持ちもアタシは、分らないわけじゃないんだ。

あそこから帰って来ると、酒飲んで馬鹿騒ぎして喧嘩して、生きてるってことを確かめたいんだろうねエ。

「何って言ったって、食えることと寝ることは大切だからね。疲れたら食べて眠る、ゆっくり休んでそれからまた出かける。

いいかい、あんたもこれからスクリームーになるんだろう？

だからこそ言っておくけど、これだけは覚えておきな、逃げるのも勇氣なんだってこと。

駄目となったらさっさと逃げておいで。

無理して命を無駄にしないようにネ！
なんだか説教くさくなっちゃったね。
ともかく頑張りな、ハンサムボーイ！



■武器店

「おや、久しぶりに若いお客さんだね。新人かい？」

「そうかい、せっかく来たんだ、まあ頑張ってしっかり稼ぎなよ。」

「武器を見せろって？ お客さん、そんなにあわてると命をおとすよ。」

「新人の良くないところだがね、どうも先を急ぎ過ぎる。ほれ、昔からよく言うだろう、あわてる坊さん稼ぎが少ない、つてさ。ちよつと違うか？」

「まあ、いいじゃないか。」

「エートだな、新人はどうも自分の力を大きく思いがちなんだな。いやいや、皆さん確かに強いよ。だけど、あそこはシャバの世界とは大違い。」

「なにしろ、BIASってくらいのことだからネ。恐さもバイアスなんだ、ネ。シャレだよ、シャレ。」

「おもしろくないか。ハハ。」

「武器だって？ そらそら、そうして先を急ぎたがる。よくないねえ。」

「武器だけじゃあ駄目なんだ。まずは、プロテクターを買いなさい。プロテクターが大切なんだから。」

「自分の力を信じることも大切だがね、自分を守ることも同じくらいに大切だ、昔の人はよくそう言ってたろう？ なに、知らない？」

「まあ、お客さん若いから知らないかもしれないけどね。」

「さてと、いいかい、プロテクターと一口に言っても実に様々なものだ。」

「上手に使いわけないと、ちつとも役に立たなくなっちゃう。」

「あそこには、怪物もいるし、ロボットもいるし、幽霊だっているって話だからな。」

「プロテクターを使わないスクリーマーもいることはいるがね、連中はベテランだからさ。」

「どこに何があるかを知っているから、必要がなければ、プロテクターをしない日もあるだろうよ。だけど、連中にしたって、大きな仕事をする時には、必ずプロテクター持っていくよ。」

「プロテクターは大切なんだよ。保険に入る金があったら、といって」

「もスクリーマーは保険に入れないがね、その金でプロテクターを買いなさいって。」

それから武器買えばいいんだから。「何の話したっけ？　そうそう、使い分けの話だったな。」

プロテクターも武器も、上手に使い分けてこそ、役立つ。あんただって、スコップでスープは飲まないよネ。スコップは、墓穴を掘るために使うもんだ。

そんな風に使い分ける。

当たり前だって？　いいかい、それは当たり前のことかも知れないがね、私が言いたいのはこういうことなんだ。

「つまり、頭を使えてことさ。体と同じくらいに、頭を使う。」

それが一流のスクリーマーってものだ。

お客さん、頭良さそうな顔してるじゃないか。

大丈夫、頑張つて金稼いで、このハンドキャノンみたいにごつくていい武器を買いにおいで。

「こいつの値段かい？　高いよ。うちで扱ってる品物は、どれも一流品だからね。高いけど安心して使える。」

そのかわり、値引も分割払いもなし、アメリカン・イクスプレスもヴィザも使えない。

ひどい商売って言ひ方はないだろう。死んじまったらお互い損するだけだろ。

うちはいい品物を現金で売る。お客さんは、安心してそれで金を稼ぐ。金ができたらもつと良いやつを買う。そういうことさ。

金が無いんだったら死体から中古品でも引っぱがしてくるんだね。

「おや、もう帰るかかい？　そうかい。うちではどの武器もコンディション最高、自慢じゃないが在庫切れもなし。」

いつでもおいで。待ってるよ、お客さん。

ああ、ちよつとちよつと、お客さんカタログ持つて行きなよ。カタログは無料サービスだ。

プロテクターのことも武器のこともよく分るから、せいぜい勉強するとだね。



■首屋

「いらつしゃい！」

今日の獲物は何だい？

ハアン、あんた見ない顔だねエ。

店、間違えたんじゃないのかい、ここは手ぶらじゃ来てもしょうがねエところだよ。用が無いんならさつきと帰りな。

何？ 見学だって？

ハッ！ 驚かすなよ。

何故って、そりゃアあんた、この店に見学に来るのは政府の役人と決まっているからさ。

「ここの連中は首屋、首屋と呼んでるがね、正式には『政令特別二七三八号指定地区内特殊有機廃材買い取り所』という名前を持った政府の機関の出先の一部の支所の出張所だからな、ここは、覚えておきな。

つまりだな、このオレだって、公務員のはしくれだからあんまり軽く見ねエでおけてことだ。

もつとも、オレの方ははしくれのオマケのナベシキみてエナもんだから、えばれやしないがな、ヒエハハッ！

「えっ？ あんた、バケモンの酢漬けを見にきたのかい？」

スクリーマーの新入りかね。

なるほどね、あそこへ行く前にバケモンの顔を拝もうつてのかい。近頃の若い者にしちゃあ感心な心がけじゃないかい。

「そういうことなら勉強させてやろう。

まア、ちょっとこつちに來な。

見なよ、いろいろあるぜ、よそじゃ拝めないしろものばかりだ。

どうだい、こいつなんか立派なものだろう。最初にこのバケモノを見せられた時は、さすがにオレもゾツとしたね。

こいつを持って來たやつは、もつとゾツとしたろうよ、噛まれたつてんだからさ。

まあ、よくあることだアな。

高く買い取ったがね、本人はその金で三日三晩飲み明かして死んじまつた。いやいや、バクチに手エ出して喧嘩のあげくにズドンさ。あんたも、バクチには手出すんじゃないやねエよ。

バクチと女ほど恐いものはねエから

さ。バケモンより恐エくらいだ。

「一番最近の獲物かい？ 鋭いところをついてくるじゃないか。」

ところが、だ。ここしばらくは新しい獲物が入ってこないな。つまり、ここんところ誰も新しい領域を開拓してないってことだ。

新しい獲物なら高く買い取ってやるよ。

「ここらに並んでるバケモンの値段かい？」

ピン詰めになつてるバケモンは値段が決められてるのさ。

安いの高いのいろいろあるがね、そこらへんの話はスクリーマーのあんちゃん達に聞いた方がいいだろうさ。一般的に強いバケモンの方が高いさ。当然だろうが。

どいつがどんな風に強いかは、オレが説明しても始まらねエからなア。そういうことだ。

「食えるバケモン？ 大胆なあんちゃんだねエ。」

前に試して死んだやつが五人ばかりいたよ。やめときなつて。

「首の買い取り値段をどうやって決

めるのかつて？」

オレが決めるわけじゃねエよ、お役人方が決めてくださるんだからどうしようもねエ。

何か決まりがあるんだろうがネ。文句言つたつてしょうがねエさ。

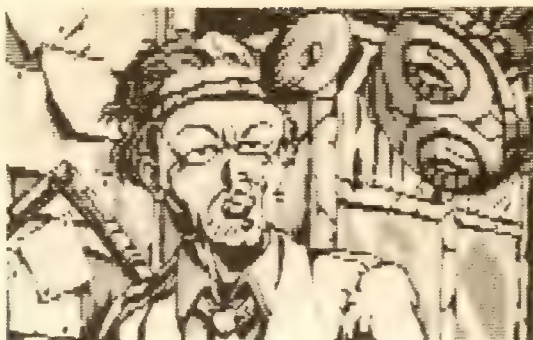
決まりは決まりだ。

オレだつて、こう見えても公務員のはしくれのおまけだからな。アッ、さっき言つたか。

「さあ、バケモン見たし、あんたもビビッて帰るんだつたら今のうちだよ。」

死んじまつたら箱入りになつて帰らなきゃなんねエ。いや、箱入りでも帰れりゃいいほうだ。

いやいや、おれはネ、ここに来る連中はどうも自分を桃太郎か一寸法師と間違えてんじゃねえかと思つてさ。こうして親切に忠告してやるわけさ。まア、地獄でほつとけつて諺もあるしな、好きにすりゃあいい。



■ 匠 書 白

「何か用か？ 患者か？」

新患だな。そこに座れ。

金は持つてるな。

保険はきかないぜ。

分ってるだろうな。

「ヨシ、こっち向け。」

何？ 腹が痛い？

昨日は何を食べたのか言ってみろ。

馬鹿野郎、今のご時世にフォアグラ

食えるやつがどこにいるってんだ。

お前、何しに来た。

政府の犬じゃなさそうだな。

ジャンキーなら帰りな。

ここじゃあ汚ない商売はやってない。

「何だ、その写真は？」

レントゲンフィルムじゃないか。

いまだき珍しい。

こんなものどこの遺跡で拾ってきた

んだ？

見てくれってのか？

馬鹿野郎が、初めからそう言やア

いんだ。

ちよつと貸してみろ。

「この胸はひでえな、ガンサーのク

ランケだな。開いてみなきゃ分らな

いが、多分リンパ腺まで転移して

だろう。切つても追いつかないぜ。

見たところお前の写真じゃないな。

このクランケがどうかしたのか？

「どうもしない？」

おい、小僧、ワシをからかつてん

か！

テストだ？ ふぎけんじゃない！

ここは病院で、ワシは医者だ！

立派な診断だア！

当たり前だ！

ワシは天才だぞ、この馬鹿野郎が。

「フン、まあいい。」

お前の顔は覚えておくからな。

くだらんテストとかが済んだならト

ットと帰れ。

何だ？

まだ何か用か？

薬が欲しい？

お前がジャンキーなら生憎だな。こ

こにはジャンキーに売れる薬はない。

「抗性物質ならある。止血剤も痛み

どめもある。金さえ出せばな。」

ワシは博愛主義の医者だぜ、金さえ

よせば平等に診察して治療をして

THE SCREAMER

やるさ。ただし、ジャンキーは別だ。

「なぜジャンキーは別かって？」

簡単だよ、ワシ自身がジャンキーだからだ。

医者って商売はな、おまえらシロウトが考えるようなものとはえらく違うんだ。いつでも人間の死を見てなくちゃならねい。

ワシは天才だが、天才は死つてやつが大嫌いとは決まっている。昔から天才の医者にはジャンキーが多い。

知らないだろうがな。

「お前もバケモノ相手に賞金稼ぎしたいのか。」

見たところがんじょうそうな体してるじゃないか。

たいしたガタイだ。

だがな、どんながんじょうな体でもフヌケになっちまえばおしまいだ。

そんなやつは薬漬けかアル中になるしかねえさ。

まだまだ説明されていないホルモンもある。

人間の体だってすべて分っているわけじゃねえ。

最後は気力がものをいう。

「医者がそんなことを言ってもいいのかだと？」

小僧が生意気言うな！

医者が気力の話をしちやいけねえというのは、坊主がキャビアの話をしちやいけねえというのと同じくらいに馬鹿げている。

「いいか、バケモノに噛み付かれたら金を持ってワシのところへ来い。だがな、金だけじゃあ生きのびることはできない。」

薬だけでも駄目だ。

力だけでも駄目だ。

最後は気力だ。

金と気力を持ってこい。

そうすりゃあ大抵のものは直してやる。

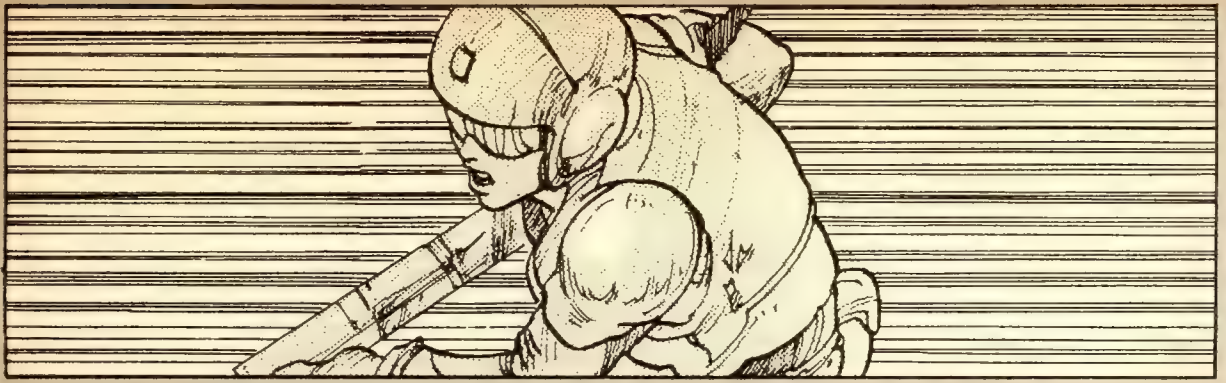
分つたら今度から医者をからかうのは止めにしろ。

「さあ、用が無いならトットと帰れ。このレントゲンフィルムはもらっておくぞ。」

オイ、ちゃんとドアを閉めろヨ！

THE SCREAMER





THE SCREAMER

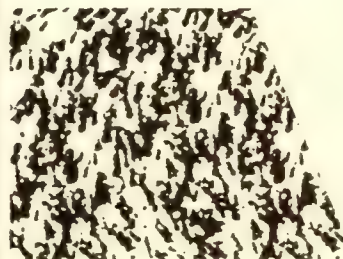
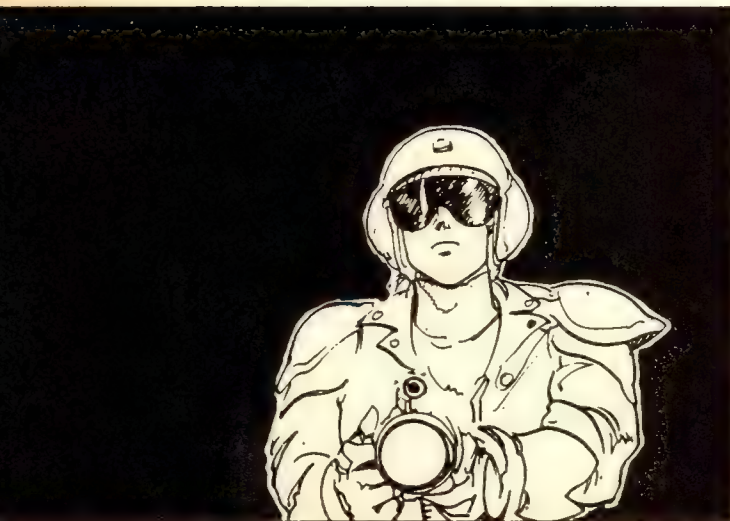
VOL. 2

IDENTIFICATION "SCREAMER":

FULLY AGGRESSIVE, POWERFULLY FUNCTIONAL,
POSITIVELY PROTECTIONAL, DELICATELY WILD,
AND ALL OF THE ABOVE... GREAT TO BE DEHUMANIZED

IDENTIFICATION "YOU":

TOO HUMANIZED
AN UNDERQUALIFIED SCREAMER





■ ロールプレイングゲームとは

「ザ・スクリーマー」は、ロールプレイングゲームである。

ロールプレイングゲームは、チェスや将棋のようにプレイヤー同士が戦うゲームではない。また、コンピュータを相手にインベーダーを打ち落とすゲームでもない。

では、それはどのようなゲームなのだろうか。

一言で言うと、「架空の世界で物語りを繰り広げる」ゲームだ。

ロールプレイングゲームには、ゲームマスターと呼ばれるゲーム世界の神様のような存在がいる。ゲームマスターは、ゲームの世界を自由に作りあげる。

いってみれば、ゲームの中の架空の世界はゲームマスターによって完全に支配されるのだ。

プレイヤーは架空の世界のキャラクター（登場人物）になりきって、ゲームマスターと対話しながらその世界の物語りを作り上げていく。

■ アドヴェンチャーゲームとの違い

架空の世界で物語りを繰り広げるゲームというと、アドヴェンチャーゲームを思いだす人もいようだろう。

では、アドヴェンチャーゲームとロールプレイングゲームとはどこが違うのか。

アドヴェンチャーゲームではあらかじめ物語りが用意されているのに対して、ロールプレイングゲームでは、ゲームの舞台となる世界だけが用意されている。

アドヴェンチャーゲームでは、プレイヤーは、あらかじめ用意されている物語りに従ってゲームを進めなければならぬ。物語りが書かれた本のページを少しずつ切り開きながら読み進むようなものだ。

これに対してロールプレイングゲームには、あらかじめ用意された物語りというものはない。ゲームマスターが用意するのは、あくまでも架空の世界だけなのだ。

その架空の世界を舞台にプレイヤー自身が物語りを作って行くのだ。

■成長するキャラクター

ロールプレイングゲームの大きな要素のひとつが、キャラクターの成長である。

ゲームが進むにつれて、プレイヤー自身であるキャラクターが成長していくのだ。

もちろん、ゲームの世界には様々なルールがあり、ルールに従って手順を踏んでキャラクターを成長させていくのであり、ルールを無視したり途中で失敗するとせっかく強くなったキャラクターが弱ってしまうこともある。

キャラクターが成長するにつれてその行動範囲も広くなる。

物語りを構成する要素も増えていく。すなわち、キャラクターの成長につれて物語りが深く幅広くなる。

どれだけキャラクターを成長させることができるかが物語りの展開の鍵であり、ロールプレイングゲームを解く鍵になる。

キャラクターは、ステータスという数値によってその成長が示される。

■ハイパーロールプレイ

「ザ・スクリーマー」

きみは、ビーストシティの入口までたどりついたところだ。ここからゲームが始まる。

ゲームマスターがきみに問いかけてくる、「サア、ドウスル？」

きみはビーストシティの中を歩きまわり、その場のようすを確かめるところから始めるのがよいだろう。

タワーと呼ばれる建物の中は複雑な迷路のようになっていいる。

いったいそこで何をすればよいのかはゲームを進めるうちに分ってくるだろう。

「ザ・スクリーマー」は、人間がゲームマスターを務めるボード版のロールプレイングゲームにできるだけ近付けるように設計したうえで、コンピュータの特徴をいかしたいいくつかの要素を加えている。

物語りを完成させるには（ゲームを解くには、ということだが）多くの時間がかかるが、途中で投げ出さずに最後まで頑張ってほしい。

■砂漠の街

ビーストシティは、砂漠の中の城塞のような街である。

かつてそこが富士山麓科学都市と呼ばれていた頃、都市中央の研究区は、あたかも基地のように周囲をフェンスに囲まれていた。フェンスの外には、研究所に勤務する人々とその家族のための住宅が建ち並び、学校や商店があり、公園やプールや、四季の移りを示す花と樹々があった。郊外の、平和な都市が、そこにはあったのだ。

フェンスの内側も、近代的な建物が並び、洗練されたアカデミックな雰囲気満ちていた。

しかし、研究区を中心にあつてコンクリートと鉛の防壁によつて囲まれたBIASは別だった。

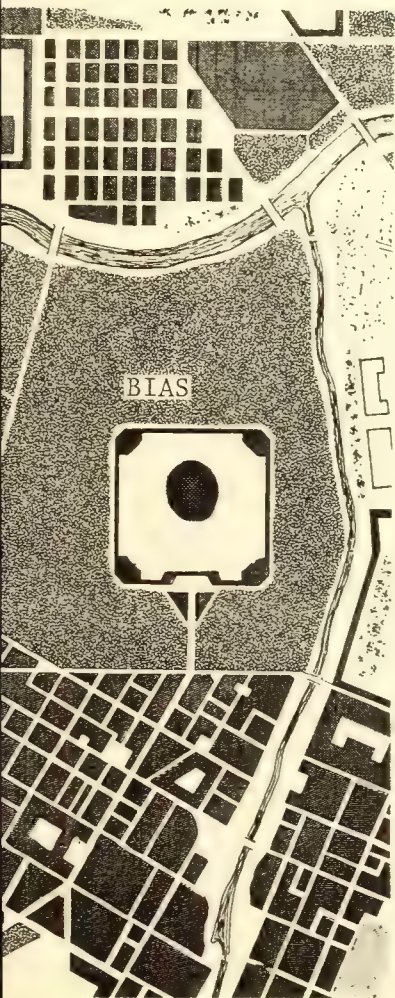
予測しえない外部からの攻撃に耐え、万が一の事故が発生した時の被害を最小限にいとめるための防壁が、高くそびえて、BIASを囲んでいたのである。

そのいかついコンクリートの防壁は、重くあたりを威圧して、BIASを近寄りがたいものにしていた。

明るい郊外の風景の、その一点だけが、周囲から切り離されたように孤絶して感じられた。

しかし、今日では、都市の跡も見られない。

街そのものが風化してしまったかのように、今では砂漠ばかりが広がっ



THE SCREAMER

ている。

高く低く続く砂のうねりのところどころにのぞく、朽ちたアンテナ塔やビルの屍であるコンクリートの塊だけが、かつてそこに街が存在していたことを示している。

だが、その砂漠の中で、BIASのコンクリートの壁だけは、まるで古代の遺跡のように不気味にそびえていた。

砂漠のシンキロウのかなたに浮かぶ、コンクリートの壁。

そこが砂漠の街、ビーストシティだ。

ビーストシティの厚い扉は閉ざされている。

ただひとつの入口であるその扉はAP（アーマードポリス）によってガードされており、一般の市民は立ち入ることができない。

およそ、スクリーマーか政府の関係者、或は逃亡中の犯罪者でもなければ、

ば、砂漠を越えてビーストシティに近付くこともないからこの警備は不要なものかも知れないが。

だが、BIASは人類にとってとはとうもなく危険な爆弾のようなものだ。そして、ビーストシティは一般の市民が立ち入るには危険すぎる街だ。

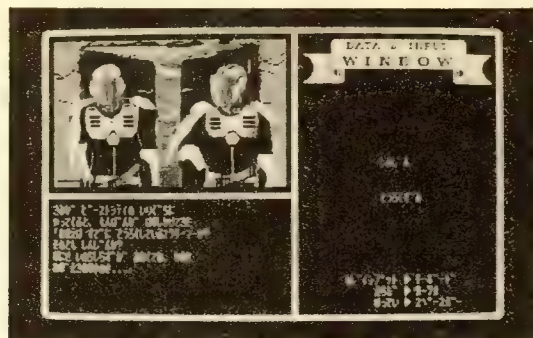
一方、BIASの怪物の首に賞金がかけられたことによって、命知らずにとつてそこは金鉱のような街となったのである。

ともかくも、命知らずの荒くれ者が、生きるにはもつともふさわしい街が、ビーストシティだろう。

きみは、このビーストシティまでやって来た。

スクリーマーとなるために。さあ、ビーストシティの扉を開けよう。





■キャラクターの

汎用化

キャラクター (CHARACTER) というのは、「人物、性質、人格」などという意味であるが、ここではゲームの中できみの分身となつて活躍する主人公のことをいう。

●キャラクターの設定

ゲームをプレイするためには、まず最初にキャラクターを作らなければならない。

キャラクターを作ることを「キャラクターを設定する」という。

あるいは、「スクリーマーの新人登録をする」といってもいいだろう。

一度作ったキャラクターはデイスクに記録しておいて何度でも呼び出して使うことができるが、初めてゲームをする時には、もちろん新しくキャラクターの設定をしなければならない。というわけで、最初にキャラクターの設定方法をマスターしよう。

●新人スクリーマーの登録

ビーストシティの入口にたどりつく、扉の前には2人のAP (アーマードポリス) が立っている。

ビーストシティに一般の市民が立ち入ることはできないのだ。

かれらは、きみにこんなふうに尋ねる、

「スクリーマーの志願者なのか、それとも登録済みのスクリーマーなのか？」

メニューには、「しんじん」と「とうろくずみ」の二つのセレクトション (選択肢) が表示される。

はじめてゲームをする場合は、当然「しんじん」を選択しなければならぬ。

なにしろ、きみはまだスクリーマーの志願者でしかないのだから。

セレクトションの選択は、カーソル移動キーでおこなう。上下のカーソル指し示すポインタ (赤い三角) を移動させることができる。

ポインタを「しんじん」に合わせてスペースバーを押そう。スペースバ

「は選択項目の決定を表すのだ。このセレクションの選択の方法は、これからもしばしば行うことだからここでしっかりと覚えてほしい。」

●キャラクターの名前

次に新人登録するキャラクターの名前を決める。

名前には、アルファベット、カナ、数字などが使える。

ただし、注意してほしいのは、文字と文字の間にスペース（空白）を入れないときにはカーソル移動キーを使うということだ。スペースバーでは空白を記入することはできない。というのは、名前を記入し終わった時に押すのがスペースバーだからだ。つまり、ここでもスペースバーは決定の働きをする。

また、新人登録するスクリーマーの名前は、どんなものでも構わないが十五文字以内でなければならぬ。では、名前を記入し終わったらスペースバーを押そう。

確認のためのメッセージが表示され、

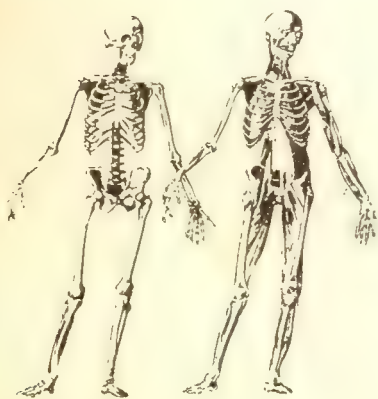
「Yes」と「No」の二つのセレクションが表示される。


ここで「No」を選択すれば、最初のシーンまで戻ることになる。

「Yes」を選択すれば、スクリーマーとしての新人登録は完了する。おめでとう。

しかし、登録が完了したとはいえ、それでスクリーマーになったというのではない。これから、本物のスクリーマーを目指しての冒険の始まりだ。

次は、活動の舞台となる（本当の舞台はBIASだが）ビーストシティの中を少し歩いてみよう。





■街の中

これからきみは、スクリーマーとしてさまざまな経験を積み重ねていくであろう。

その舞台となるのが、ここビーストシティだ。

ビーストシティには、酒場、武器店、首屋、病院がある。

そしてもちろん、BIASがある。しかしいまは、BIASのことは忘れて、ともかくビーストシティの中を歩きまわる方法から確かめよう。


●ビーストシティを歩く

ビーストシティの中での場所の移動には、カーソルキーを用いる。

画面左にビーストシティでのメニューが表示される。行こうとする場所に、カーソルキーでポインタをあわせ、スペースキーをたたく。

すなわち、病院でも酒場でも、行きたい所には瞬時に行けるということなのだ。

とはいえ、街そのものが小さいので、移動できる範囲も極めて狭い。



THE SCREAMER

だが、小さな街にもさまざまな人間がいる。さまざまなできごとがおきる。

きみの行動によつては、ビーストシティの中だけでも、ずいぶんといろいろな物語りが展開される。つぎは行動のしかたを覚えよう。

●ゲームのセーブ

その前に、ここでひとつだけ覚えておいてほしいことがある。

街の中を歩きまわれば、当然外へも出たくなるだろうが、街の外へ出ることはゲームの終了を意味する、ということだ。

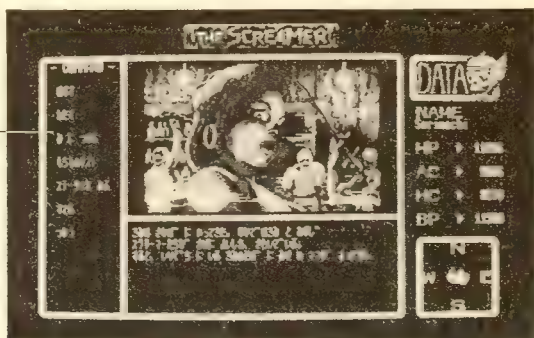
きみが街を出たところでゲームはいったん終了し、それまで活動していたキャラクターのデータがディスクに記録される。すなわち、ゲームのセーブが行なわれるのだ。

そのままゲームを続けるのであれば、もういちどビーストシティへ戻って、今度は「登録済み」のスクリーマーとして街に入ればよい。

では、ビーストシティへ戻ろう。行動のしかたを知るために。

THE SCREAMER

コマンド



■ コマンド

移動方法が分ったところで、今度はコマンド（命令）に注目してみよう。コマンドは画面の左側にメニューとして表示されている。

コマンドとは何か？

キャラクターが実行する動作である。つまり、プレイヤーは、どのコマンドを実行せよとキャラクターに命じることができるのである。

それでは、どのようなコマンドがあるのかを見てみよう。

1. 「たたかう」

ゲームの中でキャラクターはさまざまなものと出会う。時には、怪物であり、他のスクリーマーである。

しかし、たたかうことは自ら行うことではなく、相手によってはじめてそういった状態になる。つまり、ゲーム中、選択する「たたかう」というコマンドは存在しない。

2. 「はなしかける」

誰かと出会った時、その相手に話し

かけたいということもあるだろう。その時はこのコマンドを使用する。コマンドを選択した後、きみの言葉（名詞）はすべてキーボードから伝えることになる。

「注」カナモード以外でもOK！

言葉の最後ではスペースバーを押して、自分の言葉が終わったということとを相手に伝えねばならない。

コマンドを選択したが話すのはやめにしたい、という時には、スペースバーだけを押せばよい。

相手が人間であれば、話をする事でさまざまな情報を手に入れられるだろう。しかし、人間は嘘をつける動物であり、すべての情報が正確で有益なものとは限らない。

3. 「もちものをつかう」

これからきみは、さまざまな道具や武器などのアイテムを手に入れるだろう。このコマンドによって、きみが持っているアイテムのリストが表示され使用できるようになる。

これらのアイテムによって、きみはこれまでできなかったことを可能に

THE SCREAMER

することができよう。

4・「みにつける」

たとえばプロテクターを身につけると、防御力が上がる。たとえば武器を身につければ、素手では弱い人間も強くなれる。

ただし、手に持てるアイテムは必ずひとつだけだということは覚えておくように。

5・「すてる」

過剰装備で動けなくなったり、体力が落ちてものを運べなくなることもあるだろう。そんな時に、手に入れたアイテムをすててしまうためのコマンドだ。

しかし、一度捨てたものを拾うことはできない。だから、覚悟がいる。もつとも、きみの体力が神話のサムソンなみならこのコマンドは必要ないだろうが・・・

6・「しらべる」

自分の目の前にある物や相手について確かめることは、スクリーマーと

しての常識のひとつだ。

B I A S 中の設備にしても落ちて
いる物にしても、時にきみをピンチ
に陥れるだろうから。

7・「のうりよくをみる」

自分のコンディションは正確に把握
しておかねばならない。

すべてのステータスをこのコマンド
により表示させることができる。

8・「わたす」

相手がその物を望んでいた場合、自
分の持物を相手にわたすことによつ
て、それにあう情報や物を手に入
れられるだろう・・・

9・「ひろう」

自分のそばにある物は、黙ってひろ
ってもよいだろう。

しかし、それがきみにとって有益な
ものとは限らない。まず、調べろ。

これらのコマンドは、カーソル移動
キーで選択し、スペースキーで実行
する。



ステータス

■ステータス

さまざまな経験をさせながら、キャラクターを一人前のスクリーマーに育てあげていく過程と、その方法の一部をこれまで見てきた。

(本当にほんの一部でしかない。お楽しみはこれからなのだ)

では、キャラクターの成長度は、何によって確かめることができるのだろうか？

ステータスによって、である。

それでは、ステータスとは何か？

ステータス (STATUS) は、「地位・身分」「状態」などを意味する。

つまり、ゲームの中で活動するキャラクターの持っている能力や状態を数値で表したものがステータスというわけだ。

基本となるステータスは四つある。それらの四つのステータスは、画面右側のデータウィンドウにキャラクターの名前と共に表示される。

では、まずその四つのステータスを

見てみよう。

1. HP (ヒットポイント)

「Hit Point」

ゲームの中で活動するキャラクターの「体力」を表す。

体力は、ダメージに対してどれだけ耐えられるか、どれだけの荷物を持てるか、戦闘時にどれだけジャンプできるかといったことに影響を持つ。この値が0になると、キャラクターは死んでしまうことになる。

2. AC (アーマークラス)

「Armor Class」

キャラクターの「防御力」を表す。

このステータスの値が高いほど、相手の攻撃に耐える力が大きくなる。

3. HC (ハンタークラス)

「Hunter Class」

スクリーマーとしての「総合的な能力と状態」を表す。

このステータスの値が高い程、卓越したスクリーマーといえる。

スクリーマーの階級を表すステータ

THE SCREAMER

※ファイティング・デバイスレコーダ
BIASの中でのキャラクタの
行動が記録されるレコーダ。
首屋でもらうことができる。
怪物の賞金を計算するものとな
るレコーダであり、スクリーマー
の必需品のひとつ。

スでもある。

4. BP (ビーストポイント)

「Beast Point」

相手を倒すことによって、ファイティング・デバイスレコーダに記録されるのがビーストポイントだ。
すなわち、スクリーマーとしての経験の度合を示すステータスである。
通常のロールプレイングゲームでの経験値と考えてもらって構わないだろう。

これら四つの基本のステータスの他に、キャラクタの能力や状態を表す六つのステータスがある。

これらのステータスは画面には表示されていないが、「のうりよくをみる」というコマンドによって、画面に表示させ確かめることができる。

5. Agility (アギリティ)

キャラクタの「俊敏性」を表す。

この値が大きいほど敵の攻撃をたくみによけることができ、また、戦いが不利になってもスムーズにその場

から逃げるができるようになる。

この値が低ければ、キーを押した時の反応も鈍くなるのである。

アギリティが高ければ、キーの入力に対する反応はきみの期待するレベルまで高まるだろう。

6. Power (パワー)

キャラクタの「腕力」を表す。

接近戦では腕力が強いほど、相手に与えるダメージが大きくなる。

また、腕力があれば重い鉄の扉を押し開けることもできるだろう。

7. Technique (テクニク)

キャラクタの「技術力」を表す。

武器などのアイテムを巧みに操作するためには、当然高い技術力が要求される。

技術力が低ければ、武器を使用する時の命中率は下がり、アクシデントを引き起こす率が高まる。

8. IQ (アイキュー)

キャラクタの「知能」と「思考力」を

BP (BEAST POINT)= 経験度

AC (ARMOR CLASS)= 防御力

HC (HUNTER CLASS)= 総合能力

HP (HIT POINT)= 体力

IQ= 知能・思考力

TECHNIQUE= 技術力

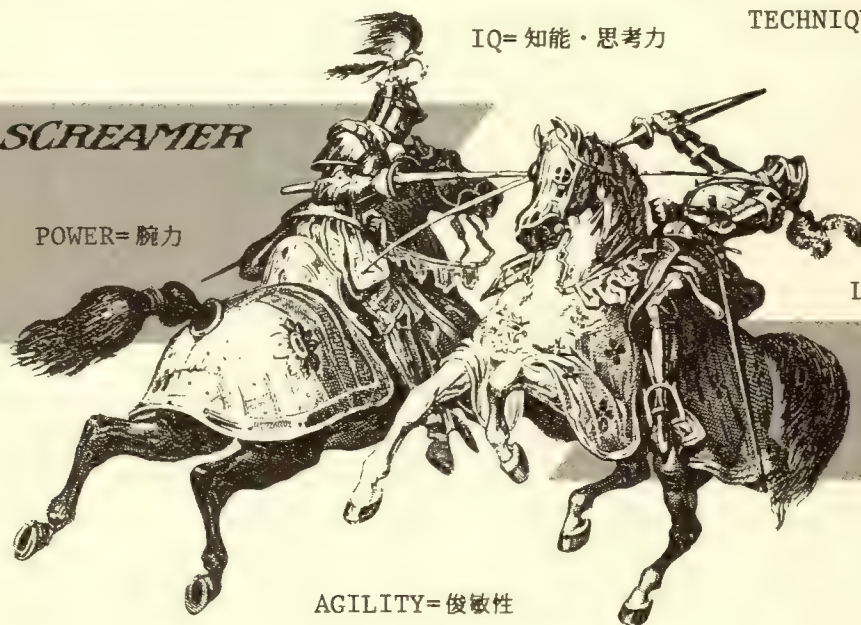
GOLD= 所持金

THE SCREAMER

POWER= 腕力

LUCK= 運

AGILITY= 俊敏性



表す。

この値が高いほど、他のキャラクターとスムーズに会話ができるであろうし、さまざまなデータを記憶し役立てることができる。記憶力の無さのために、重要な情報をばかりと忘れるのではつまらない。

9. GOLD (ゴールド)

キャラクターが「所持している金額」を表す。

当然ながら、この値が高いほど、強力な武器や優秀なプロテクタ(防具)を買うことができる。

(余談ながら、貨幣の単位はクレジットという)

10. Luck (ラック)

キャラクターの「運」を表す。

このステータスは、キャラクターのすべての行動に関する成功率の鍵を握るものである。

「運」に左右されてたまるか、という人もいるだろう。その通りだ。きみは運を先取りし、運を乗り越えればよい。

THE SCREAMER

以上がステータスのすべてである。これらのステータスは、ゲーム中にたえず変化する。

たとえば、毒性物質を誤まって吸入した場合、恐らく俊敏性も腕力も弱まり、或は思考能力が衰えることもあるだろう。

体力が無くなったために、せっかく手に入れた武器を捨てねばならないこともあるだろう。

しかし、あせらずに適切な行動をとることで、失った体力や思考力、その他のステータスを回復させることはできる。

自分のコンディションを確実に知り、状況を正確に判断して適切な行動をとれることが、優秀なスクリーマーとしての条件であり、サバイバルのための原則である。

また、スクリーマーとして成長していくことが、このロールプレイングゲームを解く鍵であるということをお忘れなく。

判断し、決定するのは、きみ自身である。

もうひとつ、これはアドバイスだが、ゲーム中にしばしばゲームのセーブをおこなうようにするとよい。

ステータスが一定のところ到達したらゲームのセーブを行うようにしておけば、事故によってステータスの損失があっても、前のデータがデイスケットに保存されていれば安心していられるからだ。

ステータスの管理こそが、ロールプレイングゲームを進める上で最も重要なのだ。

縮めるには、まず張らねばならない。弱めるには、まず強めねばならない。廃するには、まず興さねばならない。奪うには、まず与えねばならない。

『老士』

スクリーマーとして、生き延びるということは、多分、そんなことなのだ。

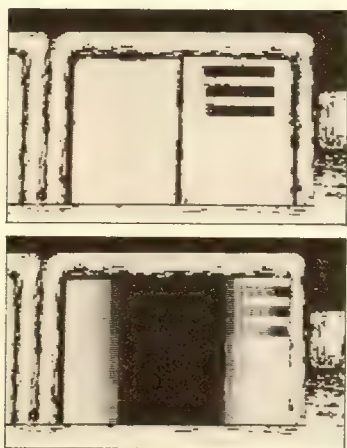
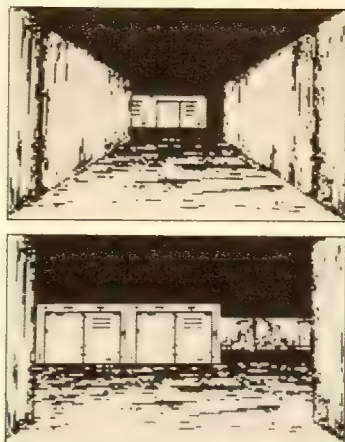
■ B I A S

BIAS (Biological Intelligence in Artificial System)
通称、「タワー」。

BIAS、かつての遺伝子工学研究所は、遺伝子操作によって生み出される怪物のすみかであり、人類にとっての新たな脅威であり、そしてスクリーマーにとつては巨大な金鉱である。

今は朽ち果てたBIASは、塔のような形をしたビルである。

内部は凄まじく荒れて、かつての清潔な研究所の面影もない。照明はほとんど働かず、しかもこれまでスクリーマーと怪物どもとの戦いが繰り



広げられて来た分だけあちらこちらが破壊されている。

だが、意外なことに部屋や通路の壁、扉はしっかりと残っている。よほど堅牢に作られたのだろう。

これまでビーストシティの中を歩きまわったのは、いわば、予行演習のようなものなのだ。

そして、これからが、本番だ。

いよいよ、BIASの中へ入る。

● B I A S 中での移動

最初に、BIAS中での移動方法について覚えよう。

BIAS中での移動にはテンキーを使う。

[8] キーを押すと、キャラクターは一歩前進する。

[2] [4] [6] キーで方向転換をすることが出来る。

つまり [6] キーを押すとキャラクターは右を向き、[4] キーで左を向く。

角を右に曲がりたければ、[6] キーを押して方向転換し、[8] キーで前

進すればよい。

② キーでは、キャラクタは一八〇度方向を変えて後ろを向く。

⑤ キーは、目の前にある扉を開くのに使用する。扉が開くと、キャラクタはそのまま一步前進する（中には開かない扉もある）。

BIASでは、開いた扉はそのまま自動的に閉まる。

また、落とし穴（たいていは、誰かしらが戦闘中に破壊した、床の裂け目である）から這い上がる場合にも、

⑤ キーを使用する。

キャラクタが向いている方向は、画面右下のコンパスによって示される。このコンパスに注意を払わないと、方向を失って迷子のスクリーマーになりかねない。

みっともない話だ。

もつとも、迷子になるのは新人ばかりではない。

新人に限らず、スクリーマーは地図を作ることが基礎訓練として必要になる。

BIASに入るだけならば、誰にでもできる。

問題は、そこからいかにして生還するか、ということだ。

スクリーマーの素質として、攻撃的であり、大胆にして細心であり、頭脳・体力ともに優れ、決断力と行動力と無謀さと注意深さと強い欲望とを併せ持つことをあげよう。

そういった、一見ばらばらに思える傾向を統合する意志が何よりも重要である。

非人間的で、しかも最高に人間的な仕事だ。

それでも、きみはBIASへ行くかい？ 覚悟を決めて？

どうしても行くというなら、怪物との戦い方を教えよう。心して進みたまえ。



■戦闘

B I A S 中の探索を続けていくと、やがて怪物（実際にはアンドロイドかもしれないし、他のスクリーマーかもしれないが、一応怪物としておこう）に出会うことになる。

もし、他のスクリーマー以外なら、必ず戦闘が始まることになる。

相手の強さも分らないし、へたをするとやられてしまうかもしれない。戦闘を続けるか逃げるかの判断は、経験とカンにたよらなければならぬ。あぶないと見たらそくぎに逃げることに専念すべきだ。

力が十分ではないうちは、慎重の上にも慎重に行動すべきだ。

ところが、困ったことに相手が凶暴なために、きみのちよつとした行動がきっかけとなって戦闘が始まることもある。油断はするな！

●画面の表示について

戦闘が始まると、画面の表示が変わる。

キーの操作も変わる。

キーの操作を正確に覚えてしつかりとマスターしないと、無意味な戦いを行うことになる。

だが、まず画面の見方を覚えよう。

戦闘中のキャラクタのステータスとして、勝敗を決定する大きな要素となるものが表示されている。

例えば、両者の力が全く等しければ、運も勝敗を決定する大きな要素になるかもしれない。しかし、それは表示はされない。

相手にも、同じようにステータスがある。

ところが、通常相手のデータは表示されない。

なぜなら、B I A S 中の怪物のデータは国家の機密となっており、一部の限られた人間しか知らないからだ。

敵の力が分れば、戦いは確実に有利になる。

もしも、きみが強く、賢く、金持ちで、ほんの少しのズル賢さを持っていれば、国家の機密であるデータを手に入れられるかもしれないが：

● キーの操作について

戦闘になると使用するキーの数が増える。しかし、操作そのものは複雑ではない。

リアルタイムの戦闘が行なわれるので、きみのキー操作によって結果が左右されることになる。しっかりとキー操作を身につけよう。

「テンキー」

まず、テンキーの使い方だ。

テンキーの[4]と[6]で、画面の上のキャラクタを移動させることができる。

[4] キーで画面の左側、[6] キーで画面の右側へキャラクタは移動する。使用する武器によって、相手との距離の取り方がかわるといことが分れば、この二つのキーの使い方も分るだろう。

[2]と[8] キーは、画面上のキャラクタの姿勢を変えるために使用する。
[2] キーを押していれば、キャラクタは膝をついてしゃがむ。
[2] キーを押していなければ、キャラクタは

立っている。これは簡単だろう。

[8] キーは少し難しい。

[8] キーでは、キャラクタをジャンプさせることができるのだ。
[4]

[6] キーと合わせて押せば、左右へジャンプすることもできる。

逃げたい時は、[0] キーを押す。何回も押す。

「[Z][X][C]キー」

今度は左手で操作する[Z][X][C]キーについて覚えよう。

これら三つのキーも、戦闘の行方を決定する重大な機能を持つ。

すなわち、攻守の切り換えと武器の交換である。

[Z] キーで、相手を攻撃する。アタックである。攻撃は、[Z] キーを押した分だけ繰り返される。

俊敏性や技術力といったキャラクタのステータスの値と武器の種類によって、相手に与えるダメージの大きさが変わってくることは言うまでもない。

X キーは防衛、つまりディフェンスである。

X キーを押すと体制は守りになるが、相手の攻撃をくればやはりダメージを受ける。どれくらいのダメージを受けるかは、相手の力や自分の防御力によって決まる。

Z と **X** キーは、テンキーと合わせて機能させることもできる。しゃがんだ姿勢で防御したり、移動しながら攻撃することができる。

C キーでは、武器の交換をする。

C キーを押すと、画面にはキャラクターが持っている武器のリストが表示される。選択は、例によってカーソル移動キーとスペースバーで行う。武器の選択中は戦闘が中断されるので、作戦タイムに当てるのもよいだろう。

説明を読んだだけでは分らない？
それでは、実戦で身につけることにしよう。

きみの戦場BIASで。

さて、これできみはスクリーマーについて一通り学び終えた。
いつでもBIASの中へ入っている。

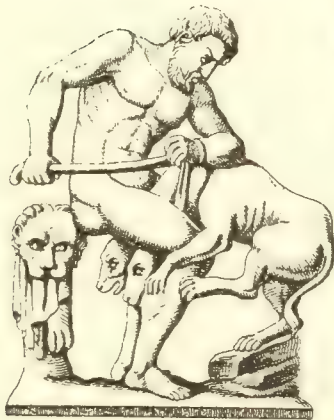
だが、実際、BIASの中へ入るだけなら誰にでもできる。

問題は、いかにして生還するかだ。戦いを急ぐことは、時に死を急ぐことでもある。

ともかく、これで机上の演習は終わりにしよう。

最後に、一般的な武器の紹介だけしておくことにする。

活躍を祈る。



THE SCREAMER

「おい、新人、ビーストシティにもすっかり慣れたようじゃねえか。」

住んでみれば、ここだってそんなに悪いところじゃない。むしろ、オレ達のような食み出し者にとっちゃ、天国かもしれないぜ。

人間はパンだけで生きてるんじゃないって、有名な台詞がある（アリストテレスの台詞だったかな？ 違うか）。確かにパンだけで生きてるんだったら、こんなところまで来やしねえな。

何んていうか、命とか魂とかいうものを燃やす舞台が欲しい、そんなクサイ台詞は吐きたかアねエが、そういうもんだろう。

アソコから外へ出ると、生きてるってことを本当にジンと来るぐらいに感じるぜ。

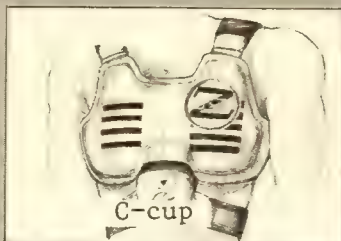
おまえも同じじゃねエかい？ 新入り、最初は簡単にはいかねえさ。じっと我慢しなきゃならねえことも多い。

それでも、二ヶ月もすりゃあ、スクリーマーの醍醐味が分る。

それまで、命大切にしろよ。」

THE SCREAMER

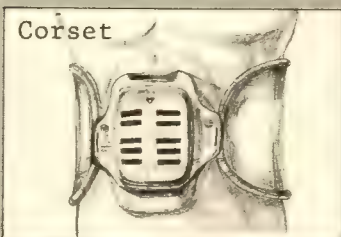




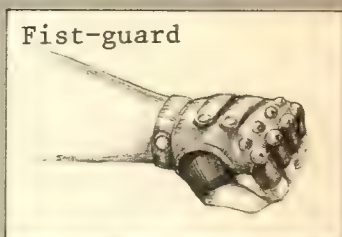
C-cup



Pumpkin-head



Corset



Fist-guard



Hula-dancer

■武器カタログ

基本的なアイテムは、攻撃するための武器と、防衛するための防具とに分けられる。

防具は、総称して「アーマー」と呼ばれる。

また、武器は「ジョイント」と「ムーバー」の二種類に分けることができる。

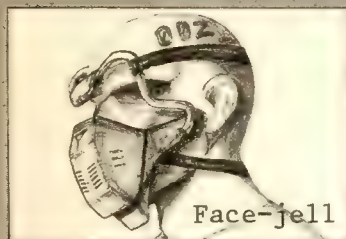
ジョイントは、それ自体の中にはエネルギー源となるものを持たず、腰につけたエネルギーパックに接続して使用する。原則として距離をのいての戦闘で使用するが、近距離戦でも有効なものもある。

ムーバーは、手に持って使用する接近戦用の武器であり、それ自体がエネルギーパックを持っている。相手に投げつけて使用する武器もムーバーと呼ばれる。

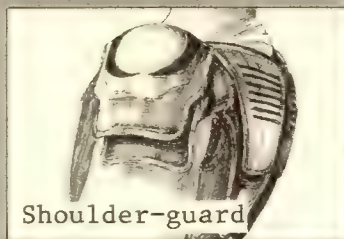
ここに収録した武器は、スクリーマーが使用するものとしては極めて一般的なものである。

多くのスクリーマーは、これらの他

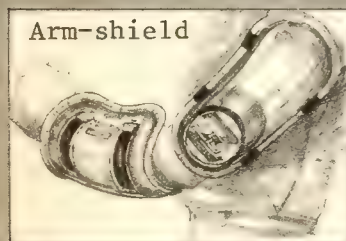
THE SCREAMER



Face-jell



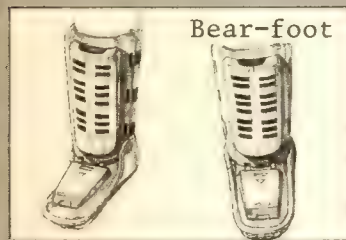
Shoulder-guard



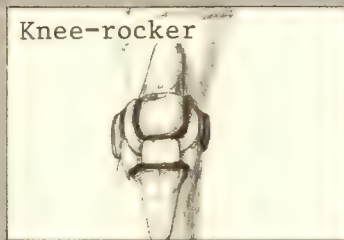
Arm-shield



Pancake



Bear-foot



Knee-rocker



に、裏のルートから手に入れたり独自に開発した、自分専用の武器を持っている。

いずれにせよ、以下に紹介するのは数多い武器のほんの一部でしかない。

■ハイパーマグナム

「ジョイント」

ピストル型の超エネルギーガン。高エネルギー化した3000個以上のイオン粒子の火の玉を発射する。

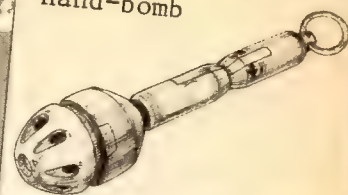
イオン粒子の内部は五万度以上のプラズマ状態になっていて、近距離では熱エネルギーで、また一定距離以上では電撃波により相手を破壊する。

■ジェットボウ

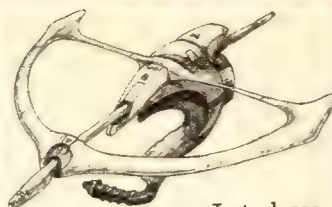
「ジョイント」

リニアモーターにより発射され、さらにジェット噴射により加速し、突き刺さると先端が爆発し相手の内部を破壊する。又、先端に高性能音波探知装置があり、前方8度の範囲で動いている物体に向けて自動的に方向修正する。

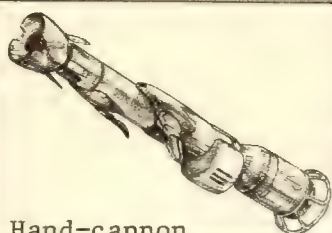
Hand-bomb



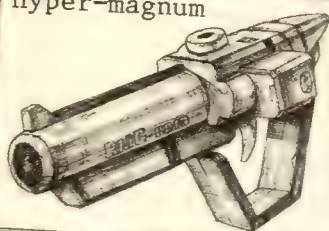
Jet-bow



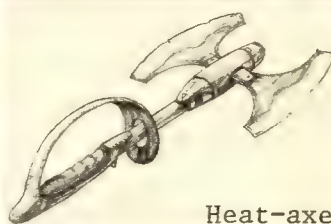
Hand-cannon



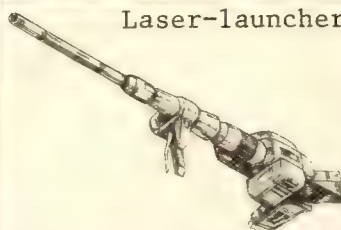
Hyper-magnum



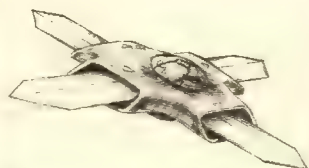
Heat-axe



Laser-launcher



Ninja-shooter



■ ナバームガン

「ジョイント」

マグネシウム、テルミット、ナトリウムなどの金属粉を噴射し、それらの金属粉が空気に触れると瞬間的に激しく燃焼し約3000度の炎となる。そのため有機体などは一瞬のうちには黒焦げになってしまう。

■ ヒートアックス

「ムーバー」

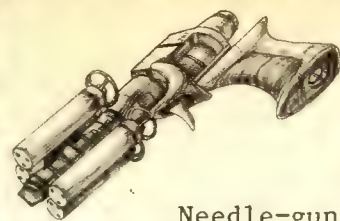
ブレード(刃)のジョイント部にある高性能バッテリーにより、エッジに超高圧微小放電(500万ボルト)が起こり、この熱によりレーザーメスのように相手を切り倒す。

■ レーザーランチャー

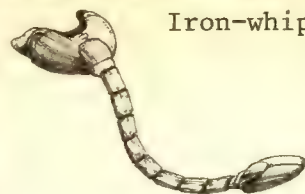
「ジョイント」

グレネードランチャーのレーザー光線版。拡散レーザーブリットを発射し、それが相手の寸前で、内部のガスレーザー発光装置からの高エネルギーレーザー光が進行方向に180度の範囲に拡散する。相手はハチの巣のようになる。

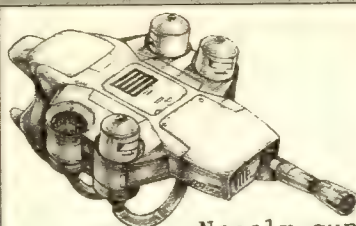
THE SCREAMER



Needle-gun

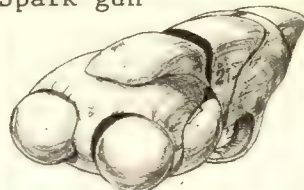


Iron-whip



Napalm-gun

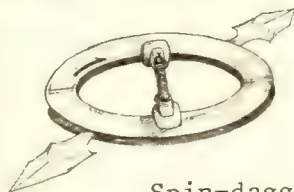
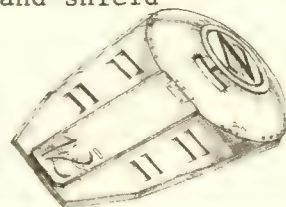
Spark-gun



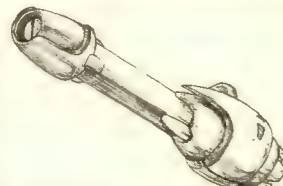
Twin-swoed



Hand-shield



Spin-dagger



Gas-blade

■ ツインソード

「ムーバー」

手首にはめクリップ状のスイッチを握ると、両側にある2本の刃が高速で回転し相手の体を切り刻んでしまう。

■ アイアンホイップ

「ムーバー」

放電ムチ。ホイップ部に高圧電流（一万ボルト）が流れていて、相手に電撃によるダメージを与える。

■ フェイスジェル

「アーマー」

人体のうち最も弱く、かつ急所でもある顔をガードするプロテクタ。顎、口、鼻を完全にガードするが、激しい戦闘で長時間付けていると気密性が高いだけに酸欠ぎみになる。

■ ショルダーガード

「アーマー」

背中から肩にかけてガードする。マグナム弾クラスの衝撃にも耐えられるが、かなりの重量もある。

THE SCREAMER



■あ と が き

半年以上にわたって、ひたすら幻のスクリーマーと一緒に暮らして来た（東本氏だけは、わずかに二週間という超スピードで仕上げてくださった）男達（本当に男ばかりだ！）の、魂のツブヤキ、またはオタケビです。どうぞ。

■面白い仕事だったけれど、とにかく時間がギリチョンでしたねえ。

いろいろな意味で、もうちょっと食い込んでやってみたかったと思っています。ぼくは、プログラムなんてできないけれど、コンピュータ・ゲームも新しい分野としては実に面白そうだし、興味を持ちつつあります。確かに時代が変わってきているんですね。

ファミコン（ファミリーコンピュータ）のゲームに熱中する、今日このごろです。七月から「スーパァクションコミック」に新しい連載が始まりますので、お楽しみに。

（東本 昌平・劇画家）

■うっ、動いてる。

ほんとかよー

なんで動くんだよー。

ほんとうに、スクリーマーが動いてる！信じられない。

もう、知らねえよ。

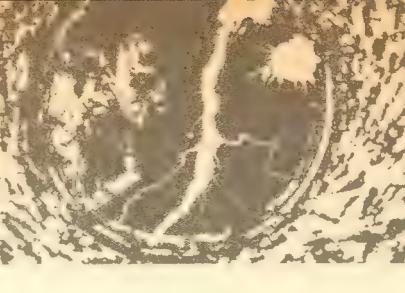
（H i r o ・ Y ・ プログラマー）

■えっと、後書きです。

この作品は、長谷川氏と組んで作った3本目のプログラムで、それまでは、『時間がない』とか言って、メインの部分をBASICで書いていたのですが、今回、某君の『全部マシン語』の一言で、僕の大嫌いなZ80のマシン語を使わなければならぬはめに陥ってしまいました。Z80って、本当に疲れるCPUなんです。何といっても遅いしねー。

最後にあたって、このソフト買ってくれてありがとう。マンガがついて七、二〇〇円なら絶対安いと思うから、決してコピーなんかしないように。

（反町 文雄・プログラマー）



■東本さん、どうもありがとうございます。今度は一緒に遊びましょう。

マニユアル（というよりもこの本）一冊、楽しめるものになったかな？

そのうち、「ザ・スクリーマー」の小説でも書こうかなと思っっているので、皆さん、楽しみに。

（三蔵法師・編集、デザイン担当）

■うーむ。今まで実感としてこれだけ勉強になったと思うのは、初めてのことでしよう。クロッキー帳は、一冊半しか使わなかったものの、あたくし椎野真一にとりましては、かけがえのないアルバイトとなったのであります。受験勉強をほったらかしにして、やったかいはおおいにありました。アルバイト中は、私の画力が長谷川氏のイメージに追いつかないことがしょつ中で迷惑のかけ通しでしたが、せいいつぶあい自分を最高まで出さきろうと努力したつもりなのです、一応そして、もうちょっと深く首をつっこんでみたかったなあ。これが本音です。またやってみたいです。是非！

（SIN・グラフィックス担当）

■迷路内の組立てを担当しました。ゲームのメインを作成したのは初めてなので、うまく仕上がっているかどうか不安です。遊んでみた感じを知らせてもらえればなあ、と思っっています。

とりあえずは、じつくりと楽しんでください。

（マツハの金子 泰士・プログラマー）

■私はノーマルな人間です。

ついしん

ソリマチ君はロリコンで、押し入れの中に少女の死体をかくしているそうです。アオキ君はPCにセーラー服を着せているそうです。

トビタ君は、長年かかっている水虫が逃げるとこまるので、毎日えさをあげています。

（南部 昌裕・プログラマー）

■（代筆です。本人は、新しいゲームを作成するためにスクリーマーの魔窟を離れて、どこかのジャングルに行きました。ご冥福を祈ってるよ、アオキ君。

アオキ君は真面目なプログラマーです）

THE SCREAMER

■迷路内のトラップを作りましたが、やはりそれが動いた時は感動しました。もう、これおれモンでコレもんの世界でした。大将に「こーゆートラップを作ってくれ」と言われる度に、地獄を見ながら作り上げて来ましたから、感動もひとしおですね。ひとつのトラップのためにプログラムを根本から作り変えることも何度もありました。でも、楽しいものでした。きっと、気にいってもらえた(?)と思います。

それでは、また会う時まで。

P・S. 私は、ロリコンでも変態でもありません!!

(飛田 広隆・プログラマー)

■自分で描いたグラフィックスを見るたびに、「不気味さが足りない」と悩んでおります。コンピュータ・ゲームに「物体X」が登場する日はまだまだ遠いようですね。キーボードに指を触れた瞬間に思わず糸を引いてしまいそうなグラフィックスが描ければ最高であると熱望している今日この頃なのであります。

(十川・グラフィックス担当)

■えー、まずはお詫びの一言から。

「ザ・スクリーマー」の発売を今か今かと待ち望んでいた皆様、大変遅れましてどうも申しわけございませんでした。この場をかりてお詫びさせていただきます。なにせもともと凝り性の上、悪ノリするプログラマーが多数いるという最悪の状況のもとで作られた作品のため、作れば作るほどいろいろなアイデアや意見がガンガン出てきまして、気がつくとき、ディスク三枚組、データ量一メガバイト以上という化け物プログラムになってしまい、あげくのはては発売がのびにのびてしまうという結果になってしまいました。でも、おかげさまで、なんとか満足していただける作品に仕上がったつもりです。楽しく遊んでいただければ、幸いです。P・S. どころなれ、徹夜に耐え、わがままなゲームデザイナーに最後までついてきてくれた、金子君、南部君、反町君、安田君、飛田君、青木君、十川君、椎野君、そしてわれら製作サイドを影ながらバックアップしてくれた企画編集部と営業部の皆さん、本当にありがとうございます。

(長谷川 良樹・ゲームデザイナー)

MAGICAL ZOO PRESENTS

THE SCREAMER

THE SCREAMER

1985年11月10日 第2刷発行
定価はカバーに表示してあります。

発 行

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社
ホビー事業部 MagicalZoo
〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15
TEL. 0488(85)5222 (代表)

COPYRIGHT STRATFORD COMPUTER-CENTER CORPORATION, 1984

印 刷 所

株式会社廣済堂
PRINTED IN JAPAN

以下のページは、ディスクットの保護
のために意図的に白くしてあります。































THE SCREAMER



THE SCREAMER



Have you been in a Zoo lately? If not, you've gotta go there to become a time-traveler. Do you know why? The biggest difference between past and present for a Zoo is that... you don't have to go Africa to see animals. **MAGICAL ZOO** is the Zoo in the digital space to bring you from past to future! We make you to hang around in imaginary space wherever you want, and it's expanding as far as you have dreams in your mind. So have dreams with us! If you would allow us to give you dreams, we'll give you a lot of smile and thousands of fun.

BE WITH US,

WE ARE THE FUN PROJECT!

CALL US MAGICAL ZOO...

MAGICAL ZOO

2-36-15 Minamiurawa Urawa Saitama Japan 336

First Published 1985

© STRATFORD COMPUTER-CENTER CORPORATION 1985

Cover Design by ADEL

Illustration by SHŌHEI HARUMOTO

1997年、日本が世界に誇る遺伝子工学研究所BIASは、
第三次世界大戦の勃発によって閉鎖された。
しかし、廃棄されたはずのBIASの奥深く、人知れぬ暗闇の底で
不気味な活動がひそかに続けられていた。

電子防衛システム、狂ったアントロイド、
遺伝子操作によって生み出された怪物、
毒性物質や放射線による汚染
いまやBIASは危険な要塞と化し、
人類にとっての新たな脅威となった！

やがて、大戦は終わりを告げ、
BIASの間を支配する怪物狩りが始まった。
怪物の首にかけられた賞金をめざして、
命知らずの荒くれ者達がBIASに挑む。
この地獄から生還することを許されるのは、
強力な武器と体力、
そして、優れた頭脳を持つ
本物のビーストハンターだけだ。
かれはいつしかこう呼ばれた。
ザ・スクリーマー！

ハイパー・ロールプレイザ・スクリーマー

MagicalZoo



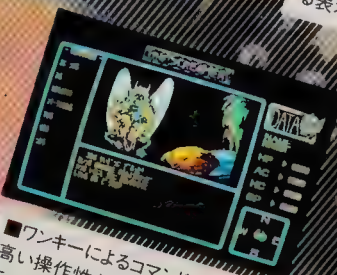
■さまざまな登場人物との対話が
サバイバルの鍵になる。ボード版
に迫る本物のコンピュータ・ロール
プレイが誕生した！



■アニメーション処理が加えられ
た驚異のグラフィック画面は、瞬間
表示1.2秒。リアル3D迷路がBIAS
の暗闇を再現する。



■対話モードでは、ひらがなによ
る表示を採用。



■ファンキーによるコマンド入力など
高い操作性がリアルタイムの戦闘
モードを実現。ロールプレイはシミ
ュレーションへと向かう。



■東本昌平作画による読み切り
コミックスとの立体ソフト。

NEMH22046
85.5.25発行

PC-8801/mkII / SR(要2ドライブ) 5"ディスク3枚組 製品保証書付
定価7,200円

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部マジカルズウ
1336 池田市利根町4-36-5 ☎0488-85-5211 (池田)

卷之四

Magical Zoo



Magical Zoo

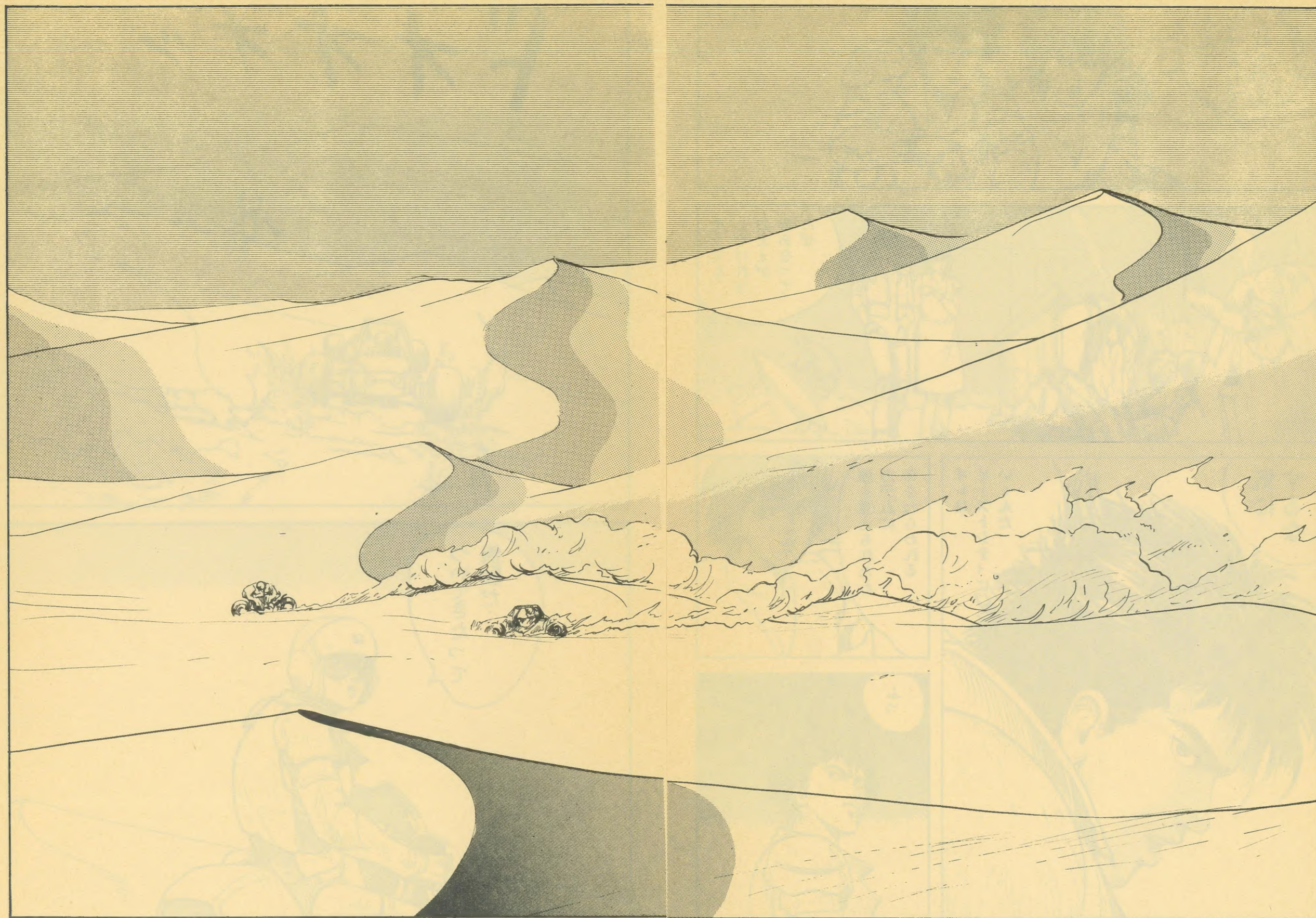
5 1/4" Disk X3

PC-8801/mkII/SR(2drives)

1. BOOT DISK

"The SCREAMER" MegajetZoo PC-8801/mkII/SR

© STRATFORD COMPUTER-CENTER CORPORATION, 1985





THE SCREAMER



The year of 1997 A.D., the Biological Intelligence in Artificial System, what we call "BIAS" controlled all over the world, Human being became a unit of "BIAS" as a social part of all being. At the same time, the agricultural disaster had hit out the food supply region. World War III happened during the agricultural disaster, and it seemed all being was disappeared except...

Darkness spread all over the world, and death means everything. There is no hope left for human being, but.....the SCREAMER!

THE SCREAMER

HYPER ROLE-PLAY

The year of 1997 A.D., the Biological Intelligence in Artificial System, what we call "BIAS" got powered down by World War III. The Darkness spread all over the world, and death means everything. There is no hope left for human being, but... except The SCREAMER!

PC-8801/mkII/SR
(2Drives Required)
5-inch Disk × 3
retail price 7,200yen

本ソフトウェアおよび取扱説明書の著作権は、当ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社に帰属し、当社の許可なく複製、または貸貸することはできません。

© COPYRIGHT STRATFORD COMPUTER-CENTER CORPORATION 1985

Visual Design : Shōhei Harumoto

THE SCREAMER

1997年、日本が世界に誇る遺伝子工学研究所BIASは、第三次世界大戦の勃発によって閉鎖された。しかし、廃棄されたはずのBIASの奥深く、人知れぬ暗闇の底で不気味な活動がひそかに続けられていた。電子防御システム、狂ったアンドロイド、遺伝子操作によって生み出された怪物、毒性物質や放射線による汚染——いまやBIASは危険な要塞と化し、人類にとっての新たな脅威となった。やがて、大戦は終わりを告げ、BIASの闇を支配する怪物狩りが始まった。怪物の首にかけられた賞金をめざして、命知らずの荒くれ者達がBIASに挑む。この地獄から生還することを許されるのは、強力な武器と体力、そして、優れた頭脳を持つ本物のビーストハンターだけだ。かれはいつしかこう呼ばれた。ザ・スクリーマー！

MagicalZoo

Visual Design: 東本昌平
ハイパーロールプレイ・スクリーマー



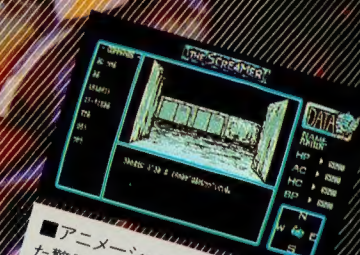
■さまざまな登場人物との対話がサバイバルの鍵になる。ボード版プレイが誕生した！



■対話モードでは、ひらがなによる表示を採用。



■ワンキーによるコマンド入力など、高い操作性がリアルタイムの戦闘モードを実現。ロールプレイはシミュレーションへと向かう。



■アニメーション処理が加えられた驚異のグラフィック画面は、瞬間表示1.2秒。リアル3D迷路がBIASの暗闇を再現する。



■東本昌平作画による読み切りコミックスとの立体ソフト。

NEMH22046
85.5.25発行 PC-8801/mkII/SR(要2ドライブ) 5"ディスク3枚組 製品保証書付
定価7,200円

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部マジカルズ
〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

THE SCREAMER



Have you been in a Zoo lately? If not, you've gotta go there to become a time-traveler. Do you know why? The biggest difference between past and present for a Zoo is that... you don't have to go Africa to see animals. **MAGICAL ZOO** is the Zoo in the digital space to bring you from past to future! We make you to hang around in imaginary space wherever you want, and it's expanding as far as you have dreams in your mind. So have dreams with us! If you would allow us to give you dreams, we'll give you a lot of smile and thousands of fun.

BE WITH US.
WE ARE THE FUN PROJECT!
CALL US MAGICAL ZOO...

MAGICAL ZOO
2-36-15 Minamiurawa Urawa Saitama Japan 336
First Published 1985
© STRATFORD COMPUTER-CENTER CORPORATION 1985

Cover Design by ADEL
Illustration by SHŌHEI HARUMOTO